
DICIEMBRE 1992 N.º8
LOS super juegos
225 pesetas
SALVA TUS LEMMINGS POR NAVIDAD
LA NBA EN MEGA DRIVE
REGALO: LAS SEMILLAS DE FERNGULLY
PRIMER MAPA PARA SUPER NINTENDO: KRUSTY'S FUN HOUSE
LAS PANTALLAS PARA EL SUPER JUEGO DE
Antena 3 Televisión
00008
8 420565 037006

SYSTEM II

MAS DIVERTIDO



14.950 PTS. +I.V.A.

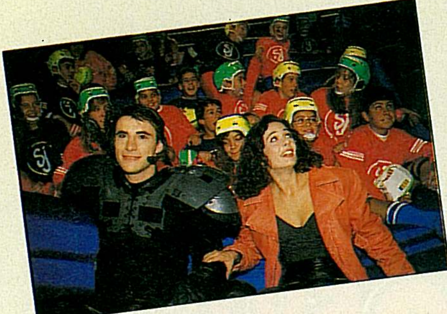
Pack que te ofrece una Consola MASTER SYSTEM II, un Control Pad, una Pistola Laser, y los videojuegos ALEX KIDD y OPERATION WOLF. Además...un adaptador de corriente.

La mejor Consola de videojuegos para echarte unas risas... te lo pone muy fácil. SEGA tiene para ti tres Packs entre los que encontraràs el que más gracia te haga. Calcula tus ganas de divertirte...
¡Y consigue tu MASTER SYSTEM II!.



SUMARIO

Nº 8 - DICIEMBRE - 1992 - 225 ptas



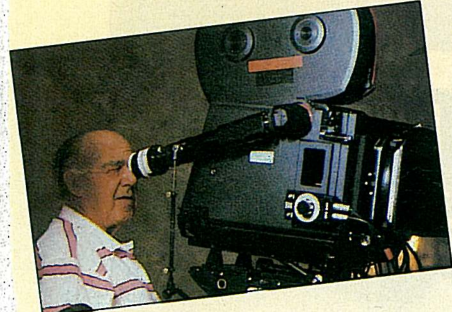








Gran póster de Navidad



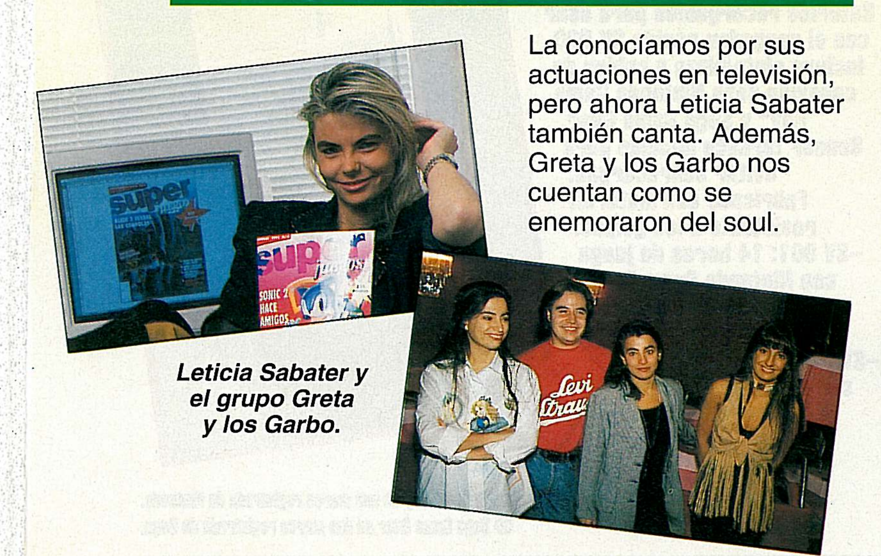
Los avances tecnológicos permiten la introducción de revolucionarios cambios en el cine. Experimenta nuevas emociones con Showscan, un sistema que te hará sentir las películas como si fueses el mismísimo protagonista.

Los sistemas multimedia continúan de protagonistas, gracias al nuevo CD-ROM portátil de NEC y a la colección de software CD GALLERY que lo acompaña.

¿Quién no ha soñado alguna vez con el mundo de la magia? Ahora puedes vivirlo y practicarlo, con los objetos que se citan en esta sección.



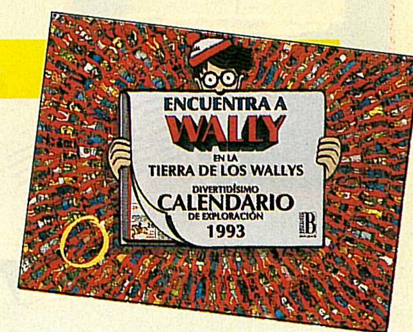
La conocíamos por sus actuaciones en televisión, pero ahora Leticia Sabater también canta. Además, Greta y los Garbo nos cuentan como se enemoraron del soul.



Leticia Sabater y el grupo Greta y los Garbo.

"La Bella y la Bestia", "La muerte os sienta bien" y "El príncipe de las mujeres", las películas más novedosas de este mes.

Leer también es divertido; este mes: el álbum familiar de los Simpson, el calendario de Wally y las aventuras de los Tiny Toon en cómic.



Ideas y sugerencias para pasar ratos inolvidables y divertidos en torno a distintos tipos de entretenimientos caseros.



Dieciséis páginas extra con toda la información de los últimos vídeos.

Y además ....

El catálogo de SPACO con los mejores juegos para los sistemas Nintendo, las semillas de FernGully y gana los 100 vídeos de "Terminator 2" que sorteamos este mes.



JOYPLUS PARA NINTENDO® GAME BOY Y SEGA® GAME GEAR

Handy Boy –SV 907–

Accesorios multifunción para Nintendo Game Boy® con características especiales:

- Amplificador estéreo con altavoces.
- Lupa de aumento ajustable para la pantalla LCD.
- Iluminación.
- Botones de disparo de mayor tamaño.
- Joystick incorporado.

El sistema es muy compacto y se puede plegar fácilmente.
Tiene 2 interruptores separados para conectar/desconectar la luz y el sonido.
Puede funcionar con el conector de baterías de Nintendo Game Boy® o con el sistema de baterías SV 901/902.



Handy Power Kit –SV 900–

Cargador rápido que incluye adptador, batería recargable (SV 901) y cables de conexión.
Para uso exclusivo con Nintendo Game Boy® y Sega Game Gear®.

- El cargador rápido se puede usar directamente como un adaptador de corriente.
- Posibilidad de carga rápida de batería en dos horas.
- Función especial de descarga para alargar la vida útil de la batería.



Carry Pouch –SV 905–

Resistente funda de transporte de PVC para Nintendo Game Boy®.
Incluye cinta para su transporte al hombro.
Equipado con una pantalla ajustable especial para proteger a la pantalla LCD de la luz solar directa.

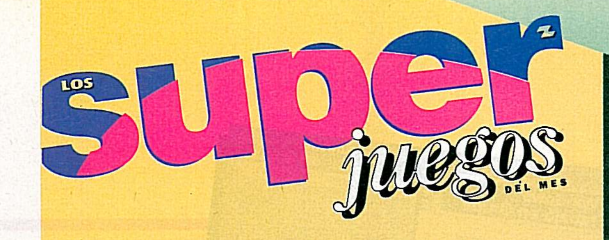
Handy Power I
Handy Power II

Baterías recargables para usar con el cargador rápido SV 900. Incluye cinta/pinza y cables de conexión para Nintendo Game Boy® y Sega Game Gear. Sensor térmico incluido para evitar sobrecargas. Fabricado con material resistente a los golpes.
–SV 901: 14 horas de juego con Nintendo Game Boy®. 2 horas de juego con Game Gear®.
–SV 902: 28 horas de juego con Nintendo Game Boy®. 4 horas de juego con Game Gear®.



® Nintendo Game Boy es una marca registrada de Nintendo.
® Sega Game Gear es una marca registrada de Sega.

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40



Diciembre 1992. Núm. 8

Es una publicación del



Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director General de Publicidad: **José Luis Sangil**
Director de Expansión: **Ángel Berbés**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Álvarez**

Director editorial: **Ángel Salmador**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Miguel Montero**
Redactor Jefe: **Luis Jorge**
Redacción y colaboradores: **Susana Villalba, Alonso de Viana-Cárdenas, Carlos Yuste, Antonio J. Martínez, Andrés García, Alberto Pascual, Tomás Tejón, Antonio G. Greppi, Johnny Mariani** (Londres), **Raúl Martín de Mingo** (portada), **Vicente González** (fotografía).
Edición: **José María Sotillos**
Maquetación: **Belén Díez España, Tomás J. Pérez**
Dirección postal: C/ O´Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Alfredo Valiente**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O´Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Publicidad Madrid: Mar Lumbreras
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Servigrafint. C/ Sebastián Gómez, 5. 28045 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Depósito legal: M-6877-1989
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4. 1º. 4 escl. A. 08029 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 225 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92



¡VENGA ALEGRIA!

Han pasado ocho meses desde que nos conocimos. Ocho meses en los que SUPER JUEGOS, gracias a todos nuestros amigos, ha sido el líder indiscutible del sector. Vosotros habéis mostrado la disposición más amable a nuestros comentarios, habéis conectado desde el primer día con nuestras páginas y, como buenos amigos, nos hemos intercambiado los descubrimientos con los que, día a día, podemos sacar ventaja con nuestros juegos.

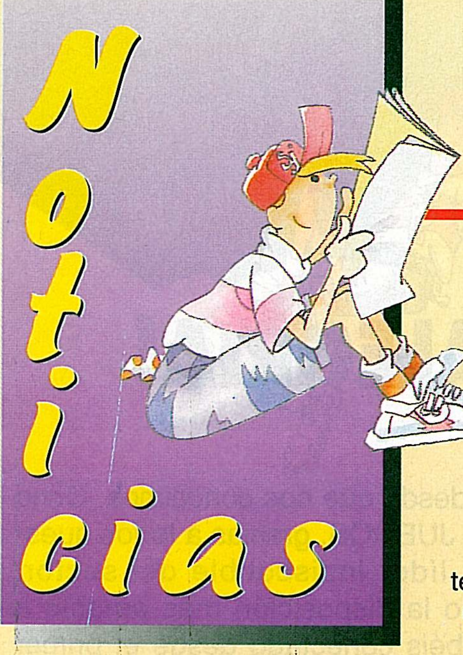
Agradecidos por esta acogida, no hemos regateado esfuerzos para ofreceros lo mejor. A lo largo del tiempo que llevamos junto a vosotros, hemos buscado los mejores regalos y los mapas o pistas de aquellos cartuchos y programas que más habéis solicitado. En las últimas semanas, incluso hemos llegado más lejos con la participación en un programa televisivo en Antena 3, cuya dirección asumió esta revista desde el primer momento. También estamos en la calle con nuestro primer libro, un ejemplar dedicado a los trucos y pistas de las consolas ***Sega*** y ***Nintendo,*** al que seguirán otros, así como nuevos proyectos en cartera que nos acercarán todavía más y que permitirán que otros muchos amigos se incorporen a nuestro club, para el que existe desde el primer momento una tarjeta con evidentes atractivos y ofertas que apenas podemos rechazar.

En este mes de felicidad, paz y turrón, SUPER JUEGOS desea colaborar de forma especial. Al programa de Antena 3 y a nuestro primer libro se unen más páginas que nunca, muchos más juegos y un suplemento de vídeo. Con todo ello, podrás extraer el mayor partido a tu televisor y por eso hacemos nuestra la frase más célebre de una cómica siempre joven, recientemente fallecida, Mary Santpere: ¡Venga alegría!

Este mes contamos, además, con una información extra de ***CD-ROM.*** Y en consolas, los últimos gritos son variados y, sin descuidar el mejor deporte, adelantamos la presencia de LEMMINGS que, en el primer trimestre de 1992, estará disponible en todas las consolas y en los ordenadores, que llevarán ventaja con la segunda parte del juego.

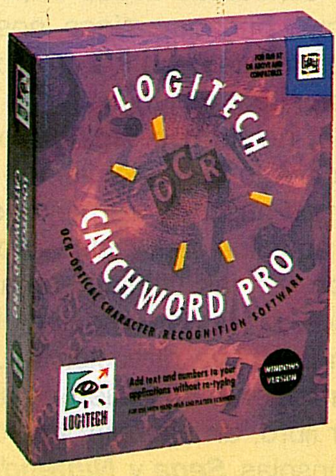
Felices fiestas y, como te digo desde la tele, "T.N.T.", Toma nota Tronchy, y no te separes de SUPER JUEGOS. Cualquier sorpresa está a nuestro alcance.

Super Joy



Sin teclear

Gracias a este programa de reconocimiento óptico de caracteres, **CATCHWORD PRO**, es posible incorporar a las aplicaciones cualquier texto digitalizado mediante escáner. Este paquete de la firma **Logitech** es capaz de convertir un texto con formato gráfico en un documento exactamente igual que si hubiera sido tecleado, lo que el consiguiente ahorro de tiempo para el usuario.



Con este programa de reconocimiento óptico de caracteres se pueden grabar textos recogidos mediante un escáner.

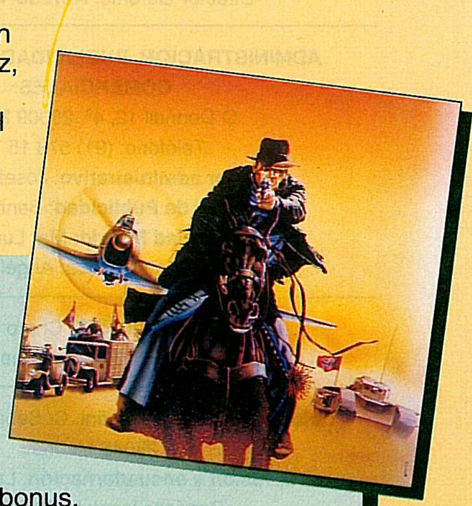
Comparte tus windows

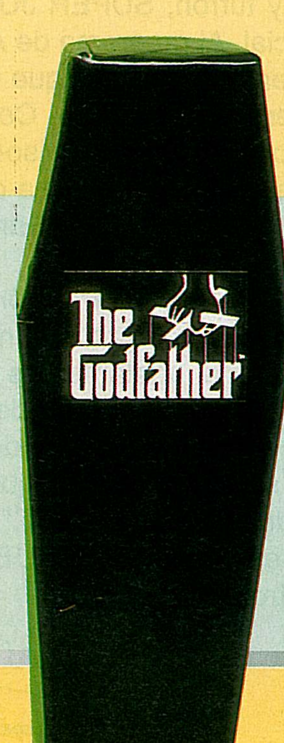
Microsoft Ibérica ha anunciado el lanzamiento al mercado del **WINDOWS 3.1 PARA TRABAJO EN GRUPO** con características de red distribuida que permite compartir información y recursos entre varios usuarios. El programa incluye también aplicaciones específicas como MICROSOFT MAIL y un planificador de grupos (SCHEDULE). Su instalación y funcionamiento es muy sencillo y suministra acceso simultáneo tanto a las redes ***NETWARE*** como a las ***LAN*** desde un solo ***PC***.

Con este popular programa, Microsoft ha conseguido que la intercomunicación entre grupos de trabajo se efectúe de forma simple pero eficaz.

Tutor DBASE

Los tutores interactivos siempre han sido de valiosa ayuda para empezar nuestros trabajos con los programas más complejos. Por ello y para los neófitos en **DBASE**, este curso de **Anaya Multimedia** nos descubrirá desde su instalación hasta los más complejos usos de este popular sistema de base de datos. Las lecciones están confeccionadas incluso para los que encienden un ordenador por primera vez, y el paquete incluye, además del programa y el manual, ejercicios para autoevaluación.







Juramento de sangre

US GOLD en conjunción con la **Paramount Pictures** está produciendo **EL PADRINO** para la consola ***Master System***. El programa, cuyo lanzamiento está previsto para febrero del próximo año, tiene cinco niveles divididos en tres secciones cada uno, además de bonus. Tendrás que superar una serie de pruebas (crueles asesinatos, robos, secuestros y toda clase de delitos). Si consigues salir airoso de todas ellas y, sobre todo, conservar la vida, serás recibido por el mismísimo don Vito Corleone, que a partir de ese momento te considerará un miembro más de la *Cosa Nostra* . **US GOLD** tiene previsto lanzar también **INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA** para la consola ***Mega Drive***., donde revivirás la famosa película que protagoniza este arqueólogo.

Joystick para Streetfighter

Todos los poseedores del STREETFIGHTER podrán utilizar ahora un nuevo **JOYSTICK TOPFIGHTER**, que ha diseñado **Spectravideo** especialmente para este tipo de juegos y que ofrece una serie de posibilidades que difícilmente se pueden encontrar en otros mandos. Mediante el uso del *"Action Sequence Memory"*, por ejemplo, puedes golpear, saltar y disparar contra tus oponentes utilizando un solo botón.



Con este joystick puedes golpear, saltar y disparar con un solo botón gracias a su memoria.

Zool y el Chupa Chup

ZOOL, EL NINJA FROM THE NTH DIMENSION se está convirtiendo en un serio rival para Mario Bros, pero en ordenadores. El fabricante, **Gremlin,** incluye ahora en el mismo paquete un CHUPA CHUP de regalo, para celebrar que ha vendido hasta la fecha unos 20 billones de estos caramelos en todo el mundo. El envoltorio fue diseñado por Salvador Dalí.



Este programa fabricado por Gremlin incluye ahora un Chupa Chup de regalo.

B in A for Z

Sonido de calidad

Ya no hace falta usar auriculares para percibir con toda su calidad el sonido de los cartuchos de videojuegos en la consola ***Game Boy*** gracias al **SUNSOFT.** Se trata de un amplificador estereofónico que se adapta a la parte inferior de la consola para tomar su señal de sonido y reproducirla, con una potencia de tres watios, a través de dos microaltavoces integrados en el equipo.



Alguien que te escuche

Con **AUDIOMAN,** el sonido se convierte en un práctico instrumento para tu ordenador. Gracias a él es fácil incorporar efectos sonoros o música a cualquier documento informático (mediante las opciones de sonido **WINDOWS 3.1**), así como dejar mensajes grabados para otro usuario. Por su diseño y tamaño (funciona con pilas) puede ser trasladado para usarse con ordenadores portátiles. Su precio ronda las 24.000 ptas.



Todo lo que puedas imaginar

Hacer un crucero en velero, retroceder en la historia, seguir un curso de golf o revelar y editar tus fotos y guardarlas en disco, son algunas de las posibilidades que ofrece la interactividad del **CD-I** de **Philips**. Tan sólo hay que conectar el reproductor de compact al televisor y seleccionar, según nuestras preferencias, en un amplio menú. Por supuesto, también es capaz de reproducir discos compactos de audio. Su precio ronda las 95.000 ptas.

má A ti R co



Como una patena

El buen funcionamiento y la conservación de una consola dependen en gran medida de la limpieza, tanto de la pantalla como de los terminales a los que se conectan los juegos. Este es el objetivo que cumple el **KIT ELIMINATOR** que fabrica **Naki** para ***Game Gear***. Incluye, además de un liquido que elimina la suciedad, un aparato para acceder con facilidad a los lugares más escondidos.

JUGAR CON EL SOL

Con el generador **CRYSTAL SOLAR CELLS** que distribuye **Fax Tronix**, los usuarios de ***Game Boy*** pueden irse olvidando de las pilas y evitar así el deterioro medioambiental que éstas suponen. Este nuevo alimentador transforma la energía solar en eléctrica para acumularla en su interior y suministrársela a la consola. Para cargarlo basta con exponer sus paneles a la luz natural o arficial potente. Su vida es, en teoría, ilimitada, y tiene un coste que ronda las 5.600 ptas.

Con tus personajes favoritos

La compañía **Erbe** ha comenzado a distribuir unos singulares joystick cuya originalidad radica en que su empuñadura tiene la forma de un personaje popular, como Alien o Bart Simpson. Están diseñados especialmente para la consola de 8 bits ***NES*** de **Nintendo,** y puedes elegir entre numerosos modelos.

EN EL EARLS COURT DE LONDRES

LOS JUEGOS DEL SIGLO XXI

Londres fue de nuevo el escenario de una feria de videojuegos. En esta ocasión le llegó el turno al Future Entertainment Show, que se celebró en el Earls Court, uno de los recintos feriales de la capital del Támesis. Allí estuvo SUPER JUEGOS para dar cuenta de todas las novedades que se avecinan.

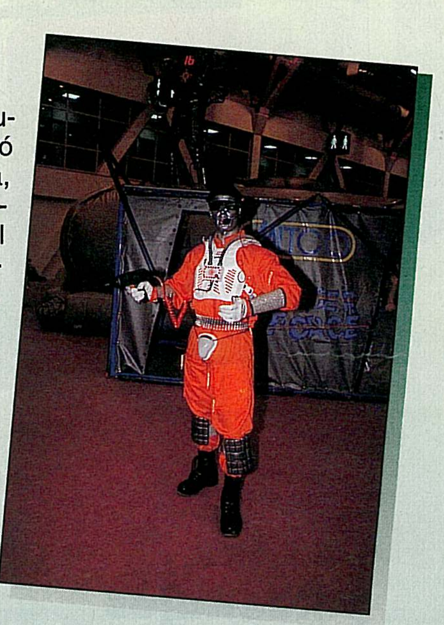


Un fantástico lemming motorizado se paseó por la feria londinense y encandiló a los seguidores de estos personajes.

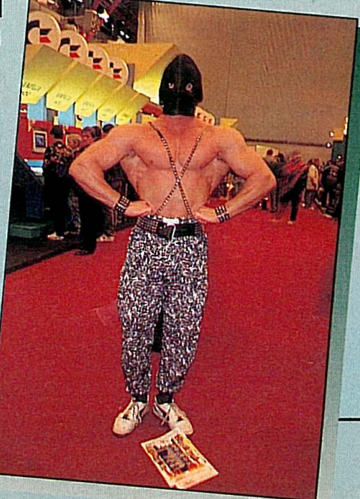
Como de costumbre, todas las firmas importantes del sector es tuvieron presentes y contribuyeron a organizar una feria diseñada muy especialmente para el consumidor. El espectáculo estaba garantizado, puesto que los stands reunían información y diversión. De este modo, por ejemplo, la firma **Ocean** montó una inmensa pantalla flanqueada por dos toboganes que tenían forma de torre, mientras un rayo láser anunciaba los productos de la marca que ya presenta nuevos títulos, como son **SLEEPWALKER, UNIVERSAL MONSTERS, ARMA LETAL, EXHAUST HEAT** para ***Super Nintendo;*** **LA LEYENDA DEL PRINCIPE VALIENTE** para ***NES*** y ***Game Boy;*** **SUPER HUNCHBACK** para ***Game Boy,*** y **MCDONALDLAND** para ***NES*** y ***Game Boy***. Por su parte, el stand de ***Super Nintendo*** tenía un protagonista indiscutible: **STREET FIGHTER II,** que junto con la pistola Super Nintendo Scope hacía las delicias de los visitantes.

Psygnosis tampoco anduvo a la zaga y se montó una "sede" muy llamativa, en la que los más pequeños eran maquillados al más puro estilo "lemming", con el pelo verde, y tenían la oportunidad de saltar sobre un colchón especial en el que podían quedar prendidos, cabeza abajo. Esta firma ha presentado nuevos juegos, como **BILL'S TOMATO GAME, WALKER** y, por supuesto, su última creación de los **LEMMINGS, THE TRIBES.**

El stand de **Sega,** plagado de consolas, tuvo como estrella máxima a **SONIC 2,** pero también algunos títulos nuevos de próxima aparición, como **JOHN MADDEN 93** para ***Mega Drive,*** el **HNPA HOCKEY 93,** para esta misma consola, así como **BATMAN RETURNS, JAMES BOND** –que en el stand de **Domark** se



Los personajes intergalácticos, armados con inofensivos láseres, no faltaron a esta cita con la diversión del futuro.



Un personaje ya clásico del mundo del videojuego, pero en carne y hueso: un luchador que exhibe sus músculos en el recinto ferial.



El stand de Aklaim tuvo como estrella a un auténtico taxi de los que corren por las calles de Nueva York.

Sega, que llenó de consolas su stand, lució a Sonic 2 en todo su esplendor.

Psygnosis puso de largo una de sus nuevas creaciones: Tomato Game, que está a punto de comercializarse y de la que se pudieron ver algunas demos.

En el stand de Psygnosis se encontraba una pequeña sala de maquillaje en donde los niños eran disfrazados y su pelo teñido de verde, a imagen y semejanza de los Lemmings.

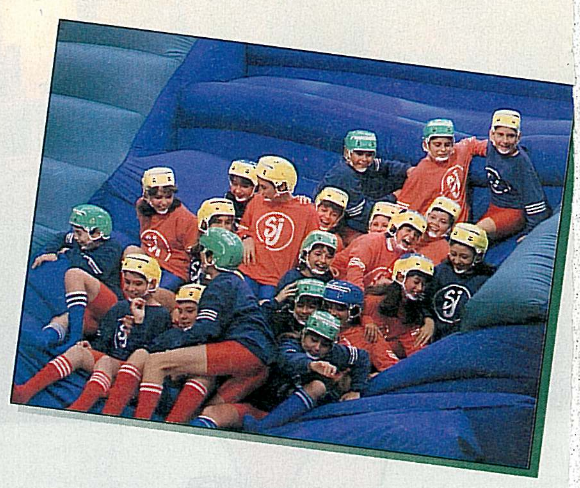
lucía junto a un fantástico Aston Martin, y que sale también para ***Game Gear***– y **MICK AND MACK**, **GLOBAL GLADIATORS** para esta consola de 16 bits.

Pero también hubo otras cosas de gran interés, como la realidad virtual. Por el módico precio de tres libras (algo más de 500 ptas.) se podía probar la sensación que crea eso de meterse en cuerpo y alma en un ordenador y conducir en una carrera de Fórmula 1 o intentar matar enemigos en fantásticos mundos creados por el hombre a través de la máquina, y a los que se accede a través de cascos y guantes. Una puerta a la imaginación en algo que es más que un videojuego.

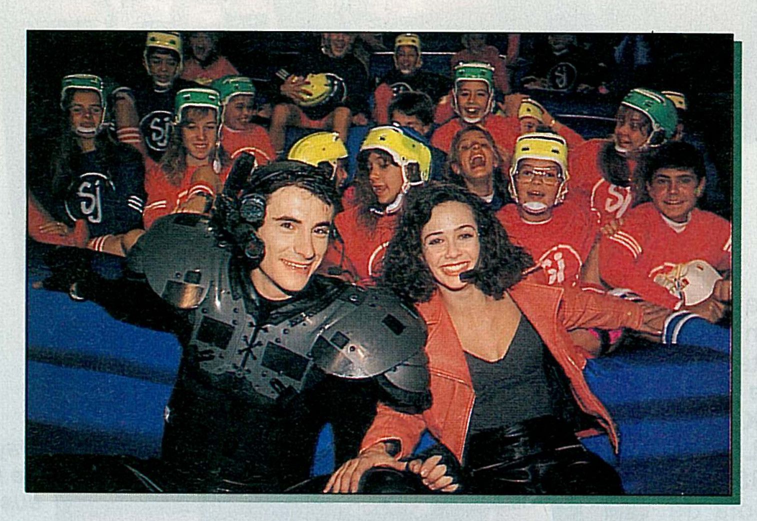
El Future Entertainment Show atendió no sólo a las consolas, sino también a los ordenadores y periféricos, y ha hecho las delicias de grandes y pequeños en esta feria que es un regalo navideño para los aficionados a los juegos de consola y ordenador.

SUSANA VILLALBA

LOS PRIMEROS GANADORES



Los flotasientos, que ofrecen alguna que otra sorpresa, son una de las atracciones más divertidas del programa.



Arriba, los presentadores del programa, Ixma-L y Diana, animan a todos los concursantes a jugar. Las actuaciones musicales (abajo) son una de las partes más vistosas del Super Juego.







A la izquierda, desde el taxi molecular turbo intercooler, Ixma-L avanza todas las novedades consoleras. Cada colegio elige a su mejor consolero para competir en el videojuego elegido cada viernes (derecha).

DEL SUPERJUEGO EN A

CCT TELETEXT

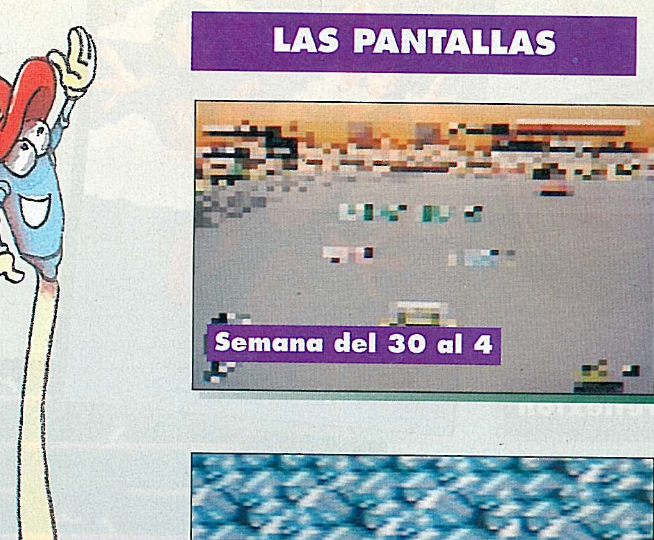
Antena 3 T

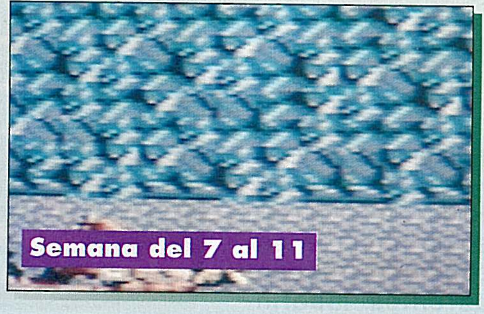
Vuestro concurso favorito de Antena 3, el SUPER JUEGO, ya está en marcha y con mucha marchienergía, como dice su presentador, el cyborg replicante Ixma-L. Además, ya hay ganadores. El colegio Calasanz, de Alcalá de Henares, y el colegio Eresma, de Segovia, encabezan la clasificación. Este último ha conseguido el primer millón de pesetas, que será entregado en diversos accesorios y material escolar, como también lo ha obtenido el colegio Astrana Marín, de Cuenca. Pero no acaban ahí los premios, ya que estos dos colegios consiguieron 50 fántásticas consolas para cada uno de los concursantes.Los otros grupos escolares tampoco regresaron de vacío a sus aulas, puesto que también hubo para ellos trofeos consoleros. Y es que el SUPER JUEGO de Antena 3 está que lo tira. Muchas y muy variadas sorpresas seguirán apareciendo cada viernes en vuestras pantallas de la mano de Ixma-L, interpretado por Claudio Serrano, y de Diana Lázaro, una superpresentadora que conduce a todos los participantes por el fascinante mundo de los videojuegos, sin olvidar la competición "En busca del bote dorado", ni las actuaciones musicales.

Y, por si esto fuera poco, cada tarde en Antena 3, de lunes a jueves, Ixma-L traerá todas las novedades, trucos y consejos de las consolas, y el concurso semanal "Adivina a qué jugamos", con las pantallas ocultas por esos malévolos personajes que son los xunguis, y cuya quinta pista os ofrecemos desde las páginas de nuestra revista.

S. VILLALBA

LAS PANTALLAS


Semana del 30 al 4


Semana del 7 al 11


Semana del 14 al 18


Semana del 21 al 25

ANTENA 3

Televisión

En pantalla

LEMMINGS

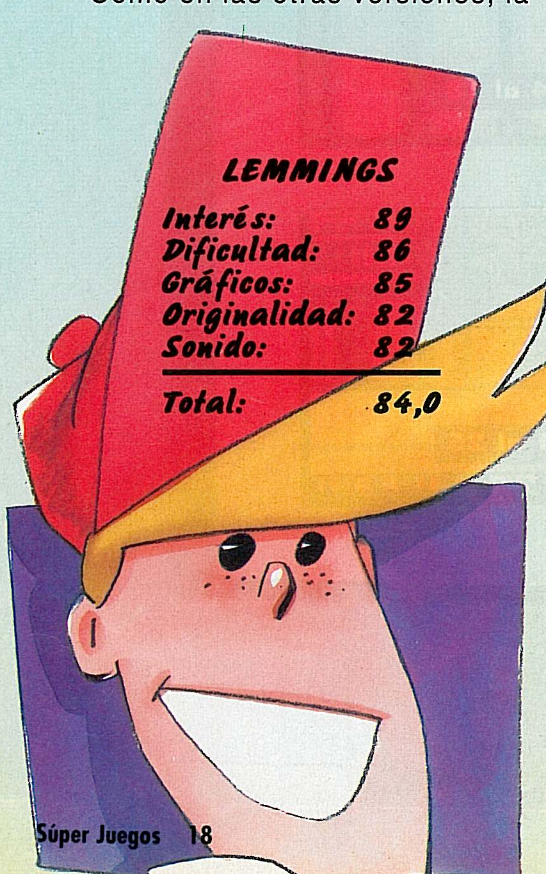
Invasión en azul



Game Gear: reflexión

Con el icono de parar, evitaremos que los lemmings avancen por un camino equivocado.

Cientos de pequeños seres vestidos de azul y con el pelo verde, han invadido tu consola ¿Lograrás guiarlos hacia la salida por los intrincados recovecos de los diferentes laberintos?
Una nueva versión del archiconocido programa de ordenador, LEMMINGS aparece para la consola más pequeña de la familia **Sega**, la ***Game Gear***.
Como en las otras versiones, la misión consiste en guiar a los personajes hacia la salida de cada nivel, evitando que sufran accidentes en su camino.
Hay que tener en cuenta que los protagonistas presentan ciertas tendencias suicidas, y que perecerán en cualquiera de los obstáculos que encuentren en su senda. Para ayudarles, contamos con ciertas acciones que estos lemmings pueden realizar.
Para acceder a ellas, debemos situar el cursor en la parte inferior de la pantalla, con lo que aparecerán iconos con la función a realizar por cada uno. Contamos con diez de éstos, entre los cuales tenemos la opción de detener a uno de los lemmings, que dirigirá a sus compañeros en dirección contraria; el cavador, que con su pico creará un túnel en diagonal; el paraguas, que actuará como paracaídas si se precipitan desde grandes alturas; o el creador de puentes, que formará éstos superponiendo baldosas.
Este cartucho es toda una bomba para tu consola, y adecuado para todos los públicos, debido a la posibilidad de elección del grado de dificultad y a la inclusión de passwords para acceder a sus 120 niveles.
Hay que reconocer que los creadores de esta versión han logrado mantener toda la esencia del programa original, a pesar de la pequeñas dimensiones de la pantalla, con unos buenos gráficos y un sonido muy logrado.



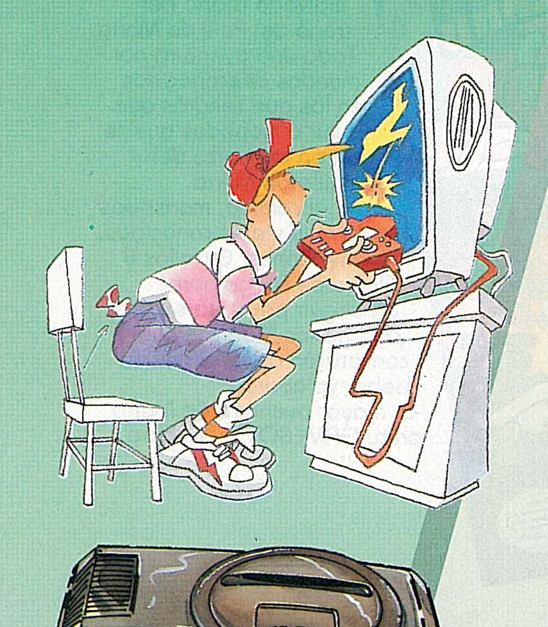
LEMMINGS	
Interés:	89
Dificultad:	86
Gráficos:	85
Originalidad:	82
Sonido:	82
Total:	84,0

Antes de acceder a cada nivel, lee atentamente los requisitos para superarla. Después pulsa el botón 1 para acceder a la fase sin que salgan los muñecos y así poder verla tranquilamente. Todos los puzzles tienen una salida lógica.
Este password te llevará al nivel 9 de dificultad Fun: HOOYRCFK

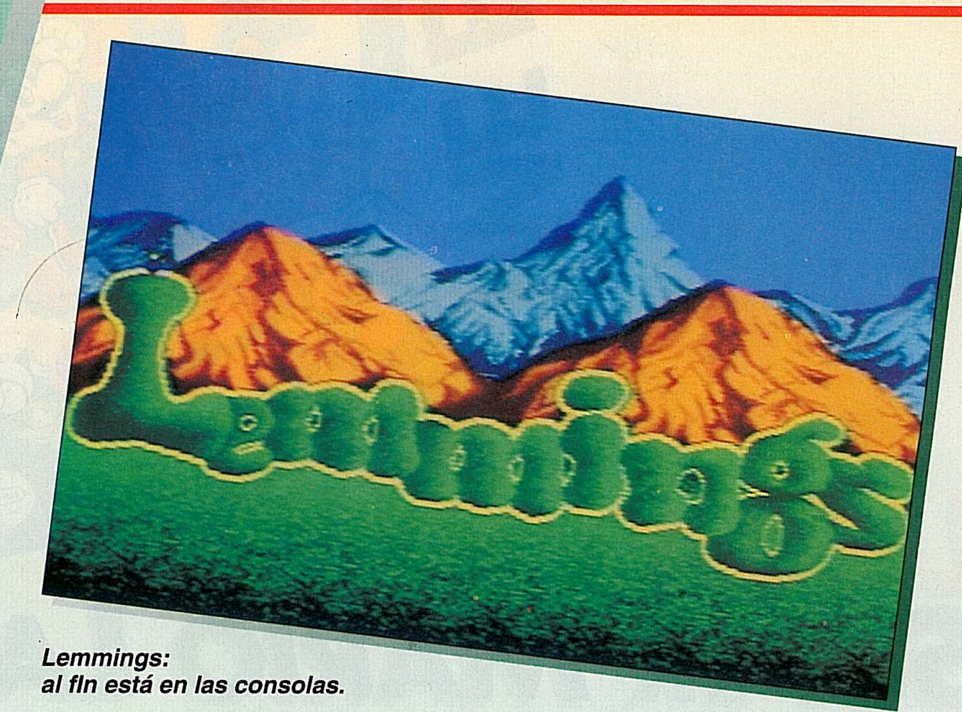


GAME BOY
Nintendo
SUPER MARIO LAND 2
6 Golden Coins
The Biggest Game Boy Adventure Yet!
OFFICIAL GAME BOY GAME PAK
Official Nintendo Seal of Quality
SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario. Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario.
Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una Liebre voladora.
La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...
LLEGA
SUPER MARIO LAND
MULTIPLICADO
POR 2
Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2.
El más divertido juego de todos los tiempos,
el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora
elevado al cuadrado de jugabilidad,
gráficos y música.
¡Vaya título!
GAMEBOY™ Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD.
Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.

Antes que nadie







Lemmings: al fin está en las consolas.

Mega Drive: arcade



LEMMINGS

El asombroso mundo de los seres con pelo verde

Se hizo esperar, pero al final ha llegado. La Mega Drive es la primera en incorporarlo, pero le seguirán rápidamente el resto de las consolas. Se trata de LEMMINGS, uno de los programas de juego más atractivos que el mundo del ordenador nos ha proporcionado dentro del género arcade. Nuestra misión: salvar el mayor número posible de estos personajes pseudohumanos, torpes y desgarbados que muestran unas pobladas melenas verdes.

Dicen los libros que los lemmings son unos simpáticos y torpes animalitos que viven en la tundra asiática. Van a su ritmo, y si en el camino se encuentran con un precipicio, se acabó su historia. Por eso, los diseñadores del juego han ideado unas características especiales que nos permiten salvar la mayor cantidad posible de estos nuevos amigos de camisón azul y nariz abultada.

El juego consta de varios niveles que, cada treinta pantallas, se tornan más difíciles, aunque los esquemas básicos se repitan. Sucede que debemos rescatar la mayor cantidad de lemmings y, en algunos casos, nuestra

El paraguas es una de las opciones importantes para nuestros personajes.

No hay que ser ingeniero, pero sí construir puentes que sean efectivos.

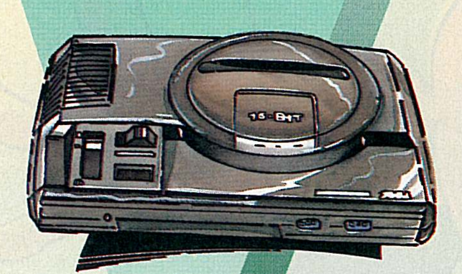
Para sacar ventaja

Estos son los treinta códigos de la primera fase para que no te atragantes y puedas ver todas las pantallas:
1: QWKYN
2: NDDTD
3: SWKYN
4: FTDVM
5: KMKBX
6: HTDVM
7: MMKBX
8: VDDTD
9: ZWKYN
10: XDDTD
11: CXKYN
12: PTDVM
13: TMKBX
14: RTDVM
15: WMKBX
16: VHDVD
17: ZZKZN
18: XHDVD
19: CBKBP
20: PXDVM
21: TQKCX
22: RXDWM
23: WQKCX
24: FJDVD
25: KBPBP
26: HJDVD
27: MBKBP
28: YXDWM
29: DRRCX
30: YTDYD

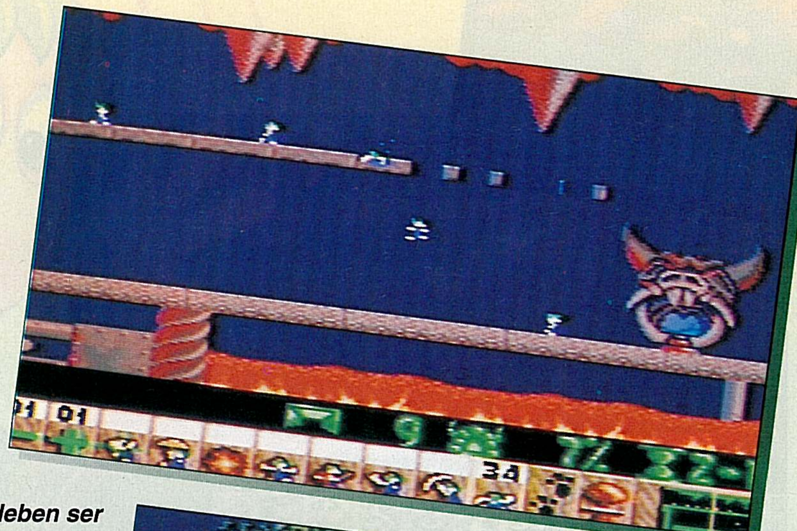

Una caída desde demasiado alto suele ser inoportuna. Atención a las alturas.

paciencia y nuestros reflejos pueden jugarnos una mala pasada.
La resolución de cada uno de los laberintos se lleva a cabo a modo de puzzle. Los lemmings deben superar distintos desniveles, y nosotros, por nuestra parte, librar los más posibles en cantidades que oscilan desde el cincuenta al cien por cien del número que aparecen en cada fase.
Cuando el tiempo comienza a contar, tenemos las posibilidad de detenerlo y estudiar el puzzle detenidamente para ver, con las opciones que se nos proporcionan en la parte baja, cómo podemos superar la prueba. Existe la posibilidad de dotar a uno o varios lemmings con la facultad de construir puentes, proporcionarles un paracaídas para que puedan lanzarse al vacío con seguridad, conseguir que escalen, que hagan túneles, que excaven galerías o, simplemente, que se paren en un determinado punto para que la manada no pueda proseguir su camino.
Salvo en raras excepciones, no hay atributos suficientes para cada uno de los personajes en cada pantalla. Nuestra misión consistirá en escoger

Antes que nadie



Mega Drive: arcade



Esta pantalla dispone una ayuda para cada uno de los lemmings a salvar. Con un solo fallo habrá que intentarlo de nuevo.

Los árboles no deben ser obstáculo. Aunque no resulta muy ecológico, sí que es efectivo.

Siéntete solidario y no maltrates a los protagonistas. Gracias a los videojuegos salvaremos una especie en peligro de extinción

o sacrificar a uno o varios lemmings, quienes deberán arriesgar su piel por sus compañeros. Nadie se lo agradecerá, pero habremos cumplido con nuestro deber.

A partir de la séptima pantalla se acrecientan las diferencias entre el programa de ordenador y el creado para la consola. Se trata de variaciones sobre el mismo tema en cuanto a *look* y estructura que no alteran el sentido original, sino que lo enriquecen. En cuanto a la música, hay otro buen ejercicio, esta vez para los aficionados a las partituras musicales en el séptimo arte. Se basa en un curioso intento de descifrar los diferentes arreglos de temas famosos en el celuloide que acompañan estas imágenes.

M. BARRERO

LEMMINGS	
Interés:	92
Dificultad:	87
Gráficos:	89
Originalidad:	95
Sonido:	86
Total:	89,8

Antes que nadie



Super Nintendo: arcade

LEMMINGS

Otra vez con nosotros

Seguramente, cuando fue publicada la primera versión para ordenadores, nadie pudo adivinar un futuro tan largo y fructífero para este juego. No sólo ha sido uno de los más premiados en los últimos tiempos, sino que además ha sido líder de ventas durante varias semanas. Ahora, la gente de Psygnosis lanza al mercado inglés la más reciente producción protagonizada por estos pequeños suicidas: LEMMINGS para Super Nintendo.

En esta nueva versión nos encontramos con dos importantes novedades. La primera es la opción "dos jugadores", que sólo estaba disponible en la versión de ***Amiga***. La otra son los 125 niveles de los que está compuesto el programa, cinco más que las versiones de ordenador. Un premio que vale la pena recibir.



Los Lemmings vuelven a la carga y otra vez tienen que construir puentes para preservar la manada.

En cuanto al juego en sí, no varía mucho con respecto a sus antecesores. Los principales cambios se deben a la imposibilidad de usar ratón. Por ello, los iconos que activan las acciones de los pequeños roedores se deben cambiar con el *pad*. Como ayuda, los programadores han tenido una gran idea: dotar a cada

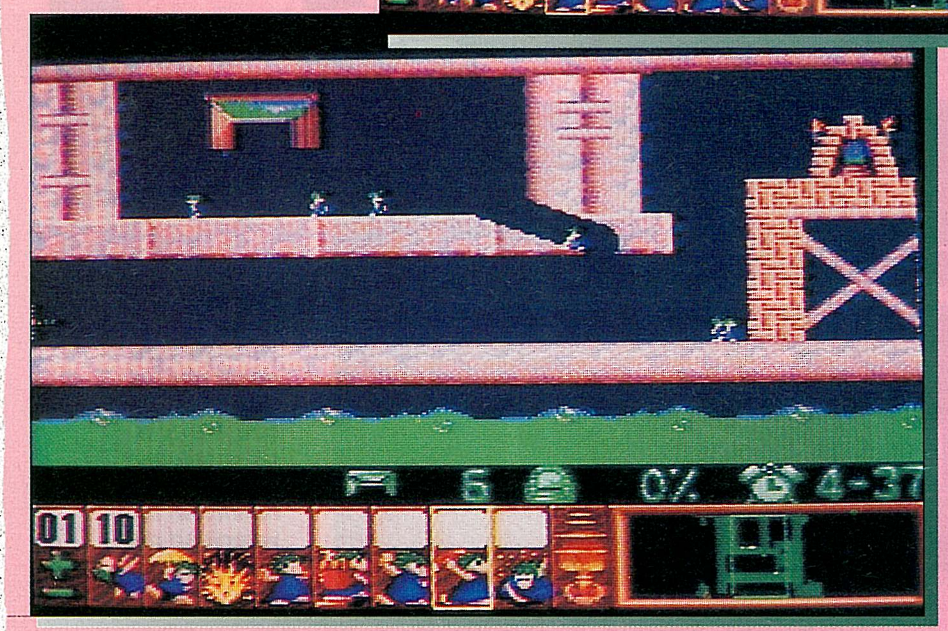




Esta nueva versión para la Super Nintendo es básicamente igual que sus predecesoras.



Los gráficos destacan por su gran calidad, al igual que en la mayoría de los juegos para esta consola.



icono de una nota musical. Así, la sucesión de sonidos de las diferentes acciones completa una escala. Con el tiempo llegaremos a identificar cada elemento con una nota musical, con lo que simplificaremos mucho el juego.

Por otro lado, el cartucho está dotado de diferentes niveles de dificultad: *Fun*, *Tricky*, *Taxing* y *Mayhem*. Según escojamos uno u otro, nuestros problemas serán diferentes. En el primer nivel no podremos utilizar todos los iconos. En el último no sólo tendremos que utilizar todos, sino que además habremos de salvar un tanto por ciento muy elevado de Lemmings. También cuanto mayor sea el nivel de dificultad, mayores serán los obstáculos que los pequeños suicidas encontrarán a su paso.

No hartos de caerse por toda clase de ordenadores, los pequeños roedores suicidas llegan a la consola Super Nintendo

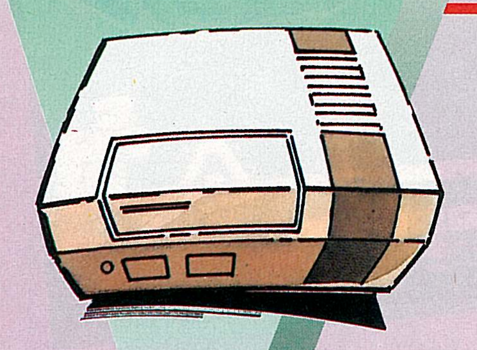
Por lo que a los gráficos se refiere, siguen la línea de lo visto anteriormente en esta consola, pero, desde luego, no desmerecen en nada a las versiones de ordenador. Con difíciles configuraciones de pantallas e intensos colores, el diseño gráfico destaca sobre todo por su sencillez.

La banda sonora está compuesta por conocidas y divertidas melodías que te harán disfrutar mucho más, si cabe, de esta obra maestra.



Sólo depende de ti que estos pequeños animales lleguen a buen puerto, después de arriesgadas travesías.

CARLOS YUSTE

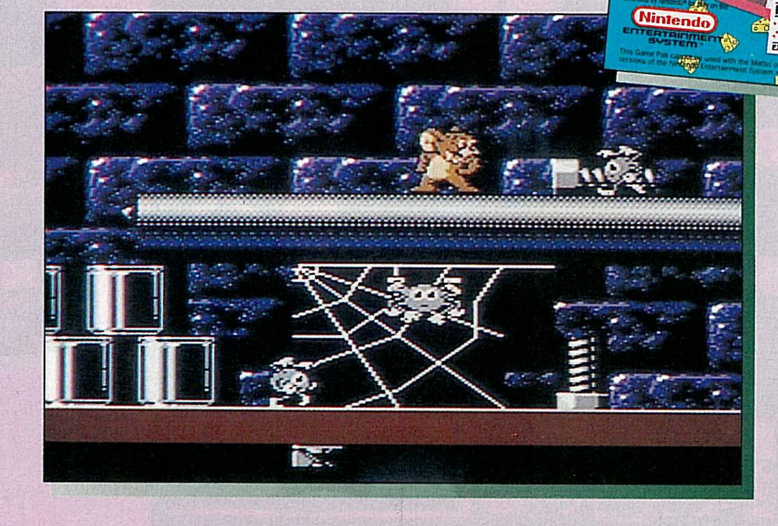


NES: arcade-plataformas



Dos enemigos inseparables

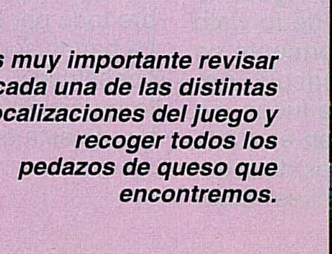
Los dos famosos personajes del dibujo animado llegan a la consola NES en una alocada aventura, después de visitar a la Master System. Desde ahora el juego del ratón y el gato será más divertido.



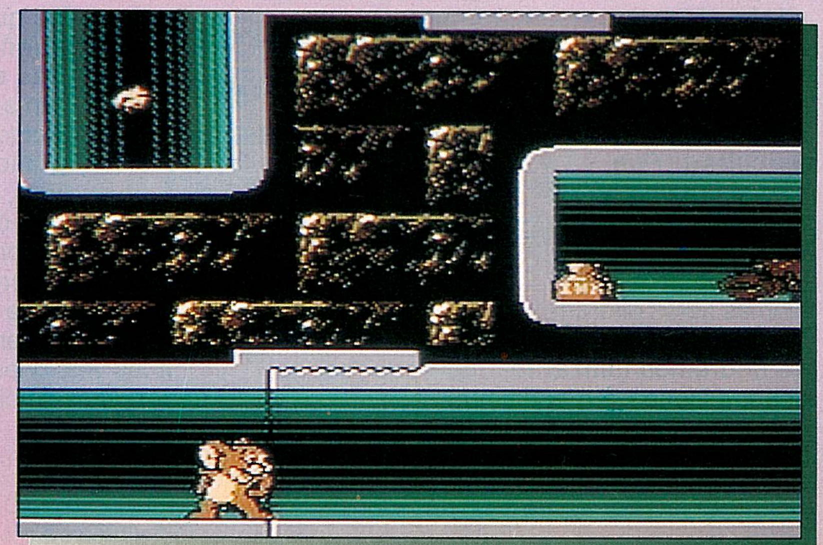
Hay que tener cuidado y no pasar por las telarañas, ya que, aunque no ocasionan daños, ralentizan la velocidad del protagonista.

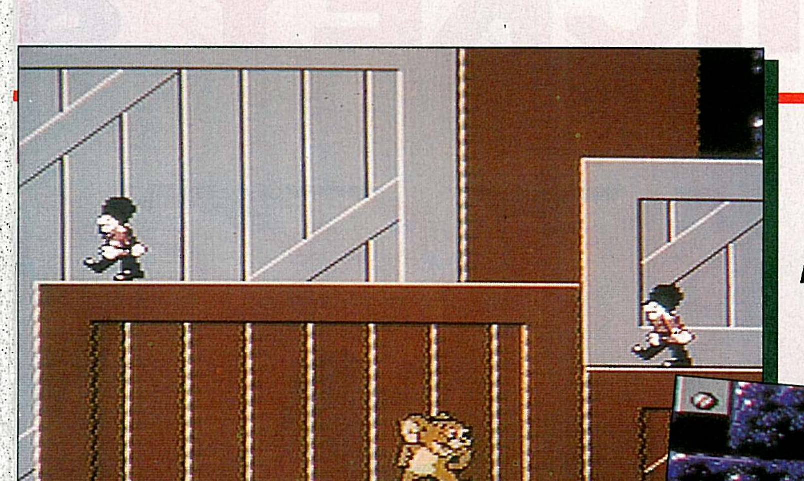
Esta vez el gato Tom ha atrapado a Tuffy, el sobrino del ratón Jerry. El objetivo del juego es rescatarlo de las garras del malvado felino, asumiendo el papel del famoso roedor y recorriendo, para ello, la totalidad de la casa en la que viven los tres personajes.

El juego comienza con una secuencia de introducción, que, a modo de película de dibujos animados, introduce al jugador en el desarrollo del programa. Tras ésta, el pequeño Jerry debe abrirse paso desde el sótano de la mansión, a través de distintos niveles, hasta el cobertizo del tejado, donde se encuentra Tuffy. Para llegar allí, Jerry debe atravesar un

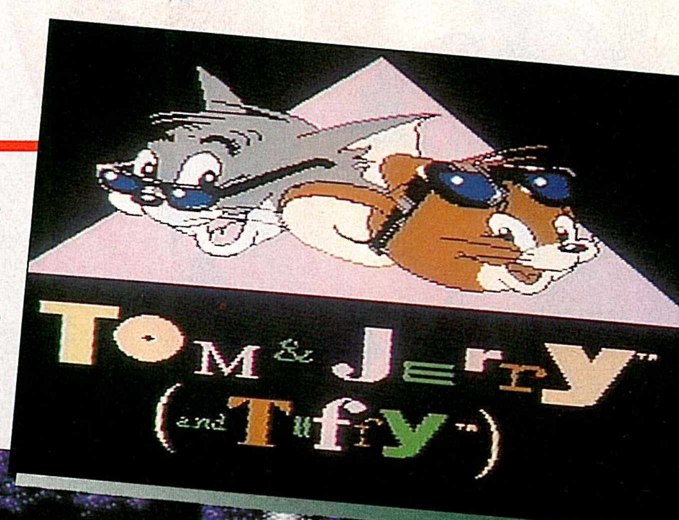


Es muy importante revisar cada una de las distintas localizaciones del juego y recoger todos los pedazos de queso que encontremos.





Los soldados son uno de los enemigos más fáciles de esquivar porque siempre realizan los mismos itinerarios.



El humo de las tuberías del sótano también representa un peligro para el pequeño roedor.

mundo de gigantes donde encontrará docenas de obstáculos, amenazas ocultas, caminos secretos y graciosas sorpresas.

Entre los enemigos, además del gato, existen malvadas arañas, abejas,

Controla a Jerry y rescata a su sobrinito Tuffy de las garras del gato Tom

murciélagos, cañerías rotas, trampas para ratones..., pero lo más peligroso son las caídas desde mucha altura, ya que nos hacen perder gran cantidad de energía. Para recuperarla se puede localizar, por toda la vivienda, el alimento preferido de los ratones: el queso. Si lo recogemos en grandes cantidades, proporciona puntos de bonificación al finalizar cada fase.

Como arma defensiva, Jerry, en un principio, sólo cuenta con las canicas, pero en su trasiego por las habitaciones puede localizar otras armas, como el martillo, la tinta, el agua, el cuchillo, el chicle o el taladro. Todos estos objetos los podemos seleccionar mediante el uso del botón SELECT del mando, y algunos de ellos únicamente pueden utilizarse una sola vez.

El cartucho cuenta con grandes gráficos y un colorido excelente. Los objetos gigantes han sido bien diseñados, y el personaje cuenta con unos magníficos movimientos, entre ellos el salto y la acción de trepar. En el apartado sonoro, podemos reseñar las diferentes melodías de cada fase del juego.

ANTONIO GREPPI

Para sacar ventaja

Recoge todos los pedazos de queso que puedas, ya que por cada uno recibirás una bonificación al finalizar la fase. Todas las armas que aparecen tienen su utilidad, aunque no lo parezca; recógelas, ya que pueden ser de provecho más tarde.

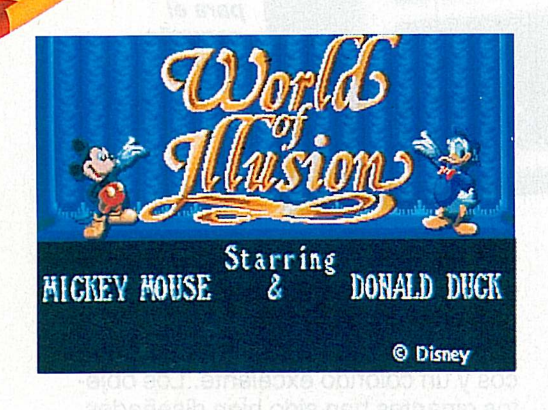


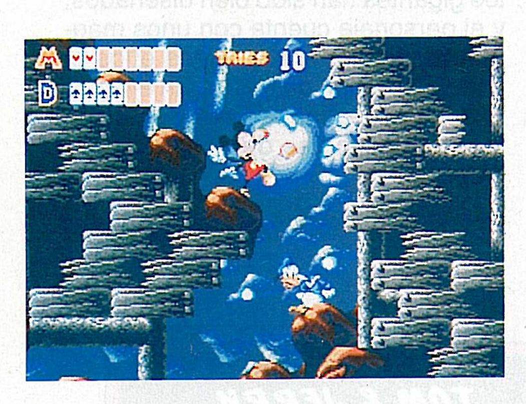
TOM & JERRY

Interés:	78
Dificultad:	82
Gráficos:	85
Originalidad:	85
Sonido:	79
Total:	79

MICKEY &







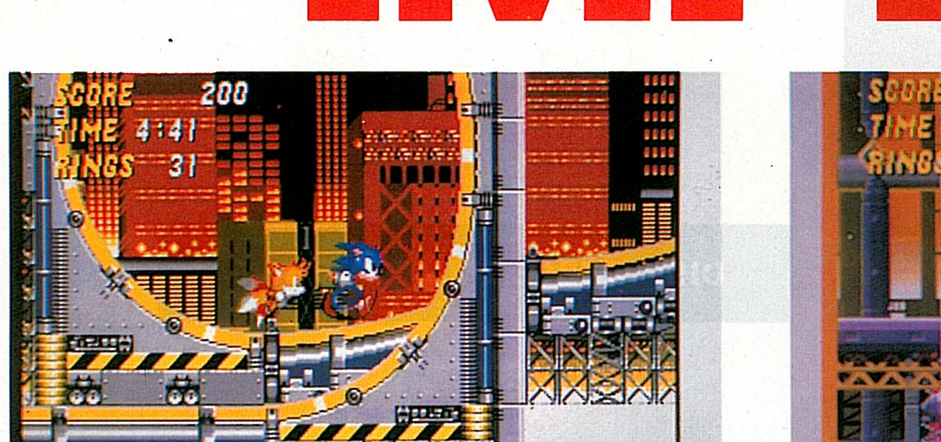


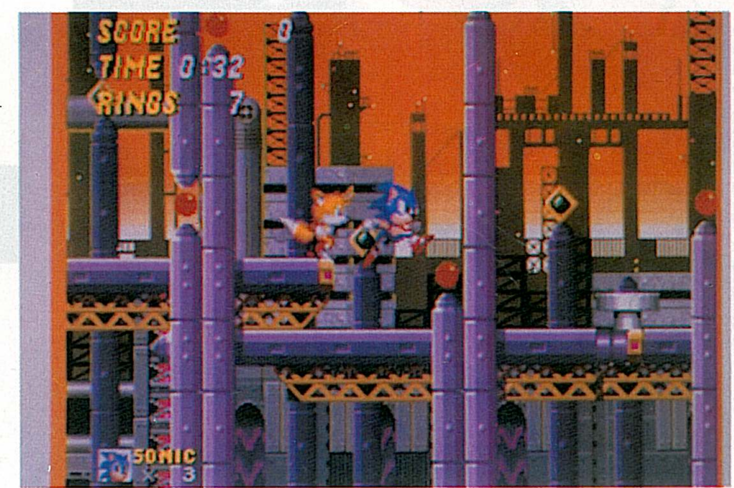
VAS A

Dos tíos grandes se han hecho socios en una nueva aventura. ¡Búscate un socio!. Controlaréis sus pasos burlando obstáculos de lo más divertidos. ¡Vigila tus espaldas!. Puede que tu compañero no esté a tu altura.

SON
THE HEDGE

IMPRESI





El puercoespín más rápido de la historia ha vuelto para hacer sudar sangre al Dr. ROBOTNIK. Este enfrentamiento no tiene precedentes en el mundo de los videojuegos. ¡Temblad consolas!. SONIC regresa y no se corta por nada.
Junto a su amigo Tails volará en ala delta y hará looping... ROBOTNIK quiere venganza, SONIC la estaba esperando.
El que pega fuerte pega dos veces.
SONIC 2... Te pega.





ONANTE



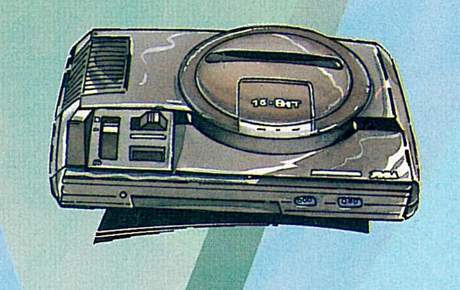


DISPONIBLE EN MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR

Vive una Aventura

SEGA

En pantalla



THE LEGEND OF GALAHAD

El rescate de los tesoros del Rey Arturo

Mega Drive: arcade-aventura



Si no te subes al carro, el segundo nivel de la primera fase es inaccesible. El primer dragón constituye por sí solo una fase. Ten paciencia, y cuidado con sus cabezazos.

El ciclo artúrico regresa a las consolas, aunque esta vez no se centra en la búsqueda del Santo Grial. Como Sir Galahad, hijo de Lancelot, debemos llevar a cabo una arriesgada misión: recuperar los tesoros de Camelot, robados por un perverso hechicero para atraer a sus dominios al mismísimo rey Arturo.

El desarrollo del juego tiene lugar al aire libre y en oscuras cuevas donde los peligros acechan. En el exterior, los mercenarios del mago y el riesgo de las plataformas, separadas por trampas mortales, hacen que el éxito de nuestra misión peligre.

Una vez dentro de las cuevas, a las que tenemos que acceder para hacernos con el tesoro correspondiente, que nos permitirá pasar al siguiente nivel, diversos enemigos –como peligrosos escorpiones gigantes–, plataformas más difíciles y grandes bolas basculantes protegen los cofres. Una vez abiertos,

Para sacar ventaja

Para eliminar al último dragón del primer mundo, dispara sin compasión a la especie de ojo azul que aparece en su cuerpo y obtendrás la contraseña correspondiente: ZXSP.

A la vez que eliminas enemigos, preocúpate de recoger los objetos escondidos en distintos obstáculos. Con el dinero podrás comprar armas y también te aprovecharás de las armas especiales, bombas rúnicas y otros poderes.

Practica en el nivel de entrenamiento –sólo dispone de siete niveles, y no proporciona contraseñas– y, cuando sepas cómo deshacerte de cada uno de tus enemigos, céntrate en el normal, donde podrás acceder a los tres mundos del juego.



Los escorpiones gigantes son algunos de los monstruos que podemos encontrar en las cuevas. Prepárate para lo peor.

aparecerá a la derecha de la pantalla una especie de taburete parpadeante. Significará que poseemos el salvoconducto para avanzar al siguiente nivel.

A partir de un primer dragón que nos creará más dificultades de las previstas, pasamos a la aldea, cuyas casas de corte medieval más parecen palafitos que otra cosa por el agua traicionera que las separa. Debemos aprovechar los toneles y las maderas de embellecimiento para subir y bajar como si de cualquier hombre araña se tratara. En algunas ocasiones, el paso de una construcción a otra se hace casi a ciegas, saltando sobre unas plataformas descendentes.

Armas especiales

Durante el juego se pueden mejorar las armas de dos formas complementarias. Es posible recogerlas en el camino y cargarlas en un determinado momento del juego, pero también podemos acudir a las cabañas de los maestros armeros que están esparcidas por las distintas pantallas. Algunas han cerrado porque estamos en momentos de crisis, pero el fuego de sus chimeneas nos advertirá de las que están todavía en activo.

La mayor dificultad del juego, aparte de los enemigos, consiste en recorrer los laberintos, conseguir el tesoro y encontrar la salida. Recuerda dónde se encuentra esta última siempre que la veas antes de entrar en la cueva –hay niveles en los que está dentro de la propia cueva– y dirígete a ella sin vacilar. De esta forma conseguirás disfrutar de un juego atractivo y con una música entretenida.



M. BARRERO

THE LEGEND OF GALAHAD

Interés:	88
Dificultad:	86
Gráficos:	82
Originalidad:	87
Sonido:	83
Total:	85,2

Súbete al carro, salta de casa en casa, y arriesga tu vida por salvar la del rey Arturo

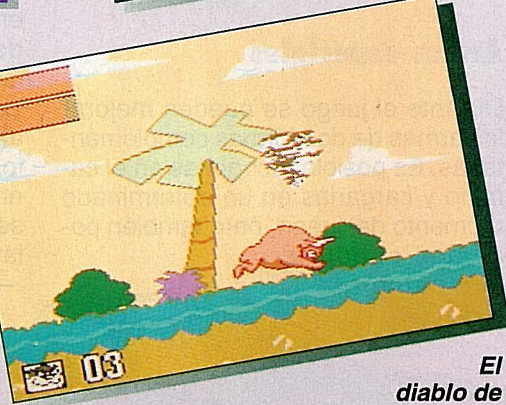
En pantalla



TAZMANIA

Un diablo al viento

Master System: arcade



El diablo de Tasmania puede convertirse en un auténtico torbellino para acabar con sus adversarios. En ocasiones deberemos enfrentarnos a enemigos tan difíciles de vencer como los que aparecen en esta pantalla.

El conocido personaje de dibujos animados continúa sus andanzas tan feroz y comilón como siempre, buscando un huevo de pájaro que logrará acabar con su apetito... por el momento.
Los niveles se dividen en dos partes, más la pantalla en la que te enfrentas a un jefe de fase. La primera parte de la fase 1, transcurre en un lugar plagado de pequeños pero profundos precipicios. Nuestros enemigos van a ser unos ratones con lanza y unas plantas carnívoras. La segunda parte es similar a la primera en cuanto al escenario, pero hay un enemigo nuevo que nos lanza unas bolas que tendremos que evitar. El jefe de nivel es un rinoceronte. La segunda fase transcurre en una selva, en la que nos atacarán serpientes y las ya conocidas plantas carnívoras. La segunda parte de esta fase es similar a la primera tanto en enemigos como en escenarios. El jefe de fase es un indígena que nos lanzará flechas y que se mueve a gran velocidad por toda la pantalla. El tercer nivel se desarrolla en una oscura cueva. Nuestros adversarios serán unos murciélagos verdaderamente molestos y nuestro conocido ratón con lanza. La técnica a seguir es la misma que en las demás fases. Nuestros oponentes finales serán en este caso dos lagartos. Uno que arrojará boomerangs y otro arremeterá contra ti y al final escapará. La cuarta fase transcurre en unas ruinas en las que seremos acosados por momias, fantasmas y serpientes. Nuestros adversarios serán unas brujas que lanzarán hechizos mortíferos. La quinta y última fase tiene lugar en el valle perdido. Allí nos atacarán cobras, bloques andantes y unas arañas traicioneras. El enemigo final será un pájaro enorme que querrá impedirnos que consigamos el huevo. Pasada esta fase llegaremos al ansiado final. Podremos conseguir ayuda comiendo pollos, una estrella que nos darán inmunidad y Taz pequeñitos que nos darán una vida. Si algo se le puede achacar al juego es la escasa o nula visibilidad que nos ofrece, ya que no sabemos dónde hay un precipicio hasta que no estamos encima de él.



Para sacar ventaja

Siempre que veas un trampolín, salta sobre él, ya que arriba encontrarás casi siempre una ayuda.
Intenta usar de forma constante tu remolino, pues si sale un enemigo y tú no estás preparado, no te dará tiempo a reaccionar y te golpeará sin remedio.

CARLOS F. MATEOS



TAZMANIA	
Interés:	85
Dificultad:	83
Gráficos:	79
Originalidad:	75
Sonido:	80
Total:	80,4



canadian
TELEGRAMA URGENTE
Destinatário : Amigos, Socios y Clientes Canadian.
Mensaje:
Descuento Especial. STOP. Para reservas realizadas antes 24 Diciembre. STOP. Además. STOP. Precios Especiales Socios Canadian en todas las compras. STOP. Esperamos visita urgente en tu Canadian Center. STOP. Recoger Catálogo Canadian y Pin de regalo. STOP
Sello: canadian
Firma: M.Canadian
¡ATENCION AMIGOS! Vuestro amigo Sónic estará con vosotros en los Centers indicados para saludarte y firmar autógrafos. ¡Infórmate en tu Canadian Center!
ATENCION A LA PROXIMA APERTURA DE CENTERS
NUEVOS CENTERS
ALACANT c/ Del Teatre, 29 03001 Alacant Tel. 520 09 92
BARCELONA Av. Mistral, 25-27 08015 Barcelona Tel. 426 49 81
BERGA c/ Puig-reig, 4 bis 08600 Berga Tel. 822 20 71
CACERES c/ G. Plata de Osma, 3 10001 Cáceres Tel. 22 89 32
CASTELLDEFELS Avda. 301, 4 08860 Castelldefels Tel. 665 11 84
GRACIA (Barcelona) c/ Encarnació, 140 08025 Barcelona Tel. 219 27 10
GRANOLLERS c/ Santa Elisabet, 17 08400 Granollers Tel. 879 00 04
GIRONA c/ Joan Reglà, 1 17003 Girona Tel. 22 47 29
LLEIDA c/ Lluís Companys, 4 25003 Lleida Tel. 28 03 82
MADRID c/ Princesa, 29 28008 Madrid Tel. 559 43 11
MALAGA c/ Almansa, 14 29007 Málaga Tel. 261 52 92
MANRESA c/ Angel Guimerà, 14 08240 Manresa Tel. 872 10 94
MOSTOLES c/ Villaamil, 62 28934 Mostoles Tel. 617 53 61
PALMA c/ Juan L.Estelrich, 5 07003 Palma Tel. 72 87 37
PAMPLONA c/ Aoiz, 37 31002 Pamplona Tel. 15 20 81
SABADELL Trav. de l'Esglesia, 8 08201 Sabadell Tel. 727 40 65
ST. ADRIA DEL BESOS c/ Bogatell, 79 08930 St. Adrià del B. Tel. 462 08 21
SANTANDER c/ Guevara, 19 39001 Santander Tel. 36 45 22
VALENCIA Gv. Fdo. el Católico, 2 46008 Valencia Tel. 394 30 57
MAIL CENTER (Venta por Correo) Tel. (91) 559 70 05
MAIL
USERA (Madrid) c/ Marina usera, 16 28026 Madrid Tel. 460 45 16
SEVILLA c/ Reyes Católicos, 25 41001 Sevilla Tel. 422 22 97
TENERIFE c/ Sabino Berthelot, 4 38003 Sta. Cruz de T.
OPENLINE



Super Nintendo: arcade

SUPER SMASH-TV

Guerra en la televisión

Uno de los juegos que han sentado cátedra en las máquinas recreativas y en los ordenadores llega a mundo de la Super Nintendo. Con una acción imparable y una calidad digna, este cartucho reverdece antiguos laureles.

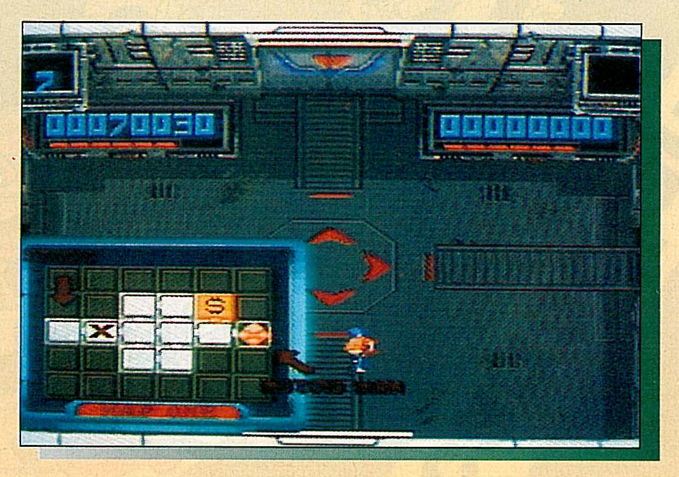


Entre fase y fase, enormes monstruos dificultan nuestro avance.

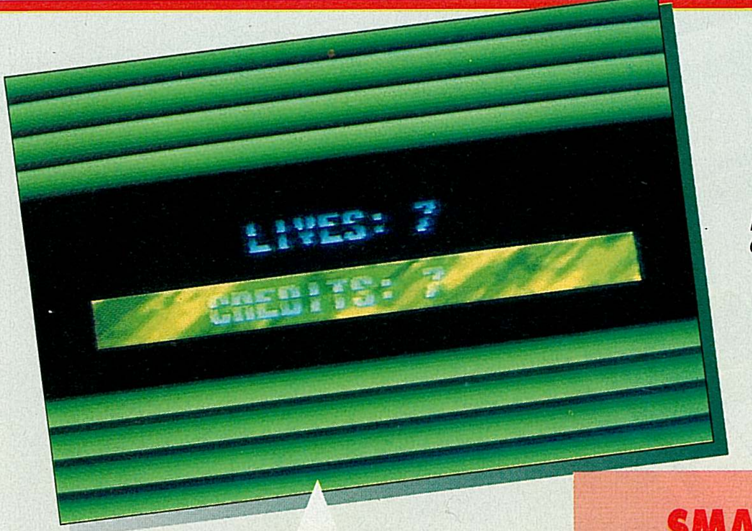
Año 1999. El hombre se ha desarrollado en una de sus facetas más negativas: la violencia. Cualquier actividad humana se ha tornado en una cruel batalla por el triunfo.
Dentro de esta ola de agresividad, ha surgido una nueva moda en la televisión: los programas de supervivencia. Uno de estos programas se ha erigido como el más fuerte en audiencia y peligrosidad, Smash-TV. Solos o en pareja, los concursantes son lanzados, fuertemente armados, a un pabellón cerrado, donde serán observados por la audiencia del estudio y por miles de millones de telespectadores alrededor del mundo. Entonces, su misión es luchar contra los oponentes humanos, humanoides y robots que rondan por la zona, y buscar los premios en metálico y en regalos hasta llegar a ser los grandes campeones de Smash-TV.
En principio la situación no es fácil, ya que como única ayuda dispones de una pistola láser y, en ocasiones, ciertos *items* que aumentarán la potencia de disparo por unos segundos.

Pelea por dinero

El juego está compuesto por diversos niveles. En cada uno de ellos, el objetivo es alcanzar el mayor número de puntos y de dinero. Es imprescindible destruir todo lo que se mueva en la pantalla, y una vez hecho ésto, elegir un camino para continuar.
Después de terminar el primer escenario de cada nivel, el propio cartucho nos muestra la disposición de los diferentes escenarios que componen éste. En cada partida, es posible elegir diferentes caminos para llegar a la pantalla final. Según nuestro deseo, encontraremos más premios o enemigos más difíciles. Además, existen diferentes escenarios secretos.
En el nivel 1, después del escenario llamado *Total carnage,* encontraremos una habitación secreta si escogemos el camino hacia la derecha. Lo mismo sucede en el escenario *Buffalo herd nearby* en el nivel 2. Y



Observa bien el mapa al principio del nivel, en él aparece la posición de las pantallas con bonos.





La dinámica de este programa es destruir todo lo que aparezca en pantallá.

La televisión del futuro estará basada en programas-concurso cargados de violencia y acción

SMASH-TV (NES)

Las comparaciones siempre son odiosas, y especialmente cuando hay que contrastar un mismo juego en diferentes soportes. Por una parte está **SUPER SMASH-TV** para la grande de **Nintendo,** que ya está más que revisado. Por otra, **SMASH-TV** para la ***NES,*** que lógicamente, y al tener una limitada capacidad de acción respecto de su hermana mayor, no puede ser comparado en condiciones de igualdad. Pero, de todos modos, la versión para ***NES*** no desmerece en nada a la otra, pues contiene todos los ingredientes que encontrábamos en la primera versión para recreativas.

por último, después de *Secret rooms nearby,* en el nivel 3, si vamos hacia la derecha, hallaremos un escenario lleno de dinero y regalos.

La magia de la televisión

La televisión suele ser divertida, pero no en este caso, ya que después de cada nivel nos espera un súper-monstruo. En el nivel uno, el hombre mutante, en el dos, caracortada, y otros dos monstruos más que nos pondrán muy difícil llegar a ser los grandes campeones de Smash-TV.

En cuanto a los gráficos, éstos poseen una gran calidad, casi como la versión de recreativas, lo que hace que el juego sea realmente interesante.

El sonido está compuesto, por un lado, de melodías que varían según el nivel en el que nos encontremos, y, por otro, de una multitud de efectos sonoros de gran brillantez: disparos, explosiones, aplausos, etc.

CARLOS YUSTE

Para sacar ventaja

Dentro de la pantalla de opciones tenemos dos secuencias de teclas. Si pulsamos L, R, L, L, R, rápidamente entraremos en un test de sonido. Para conseguir créditos y vidas extras, hasta un máximo de siete, debemos mover el señalizador a la opción de dos jugadores, pulsar L y, sin soltar, pulsar R. Después hay que pulsar la tecla ARRIBA y no soltar hasta oír la palabra BINGO.

SUPER SMASH-TV

Interés:	83
Dificultad:	82
Gráficos:	89
Originalidad:	75
Sonido:	83
Total:	82,4

Solo...



16.990 PTAS. +IVA*

La consola más Super tiene ahora un precio demoledor.
Con el CONTROL SET™ de SUPER NINTENDO disfrutarás del impresionante poder de EL CEREBRO DE LA BESTIA a un precio alucinante. Más de 32.000 colores, efectos en tres dimensiones, sonido stereo digital, múltiples scrolles simultáneos, chip MD-7 y otras muchas bestiales características te están esperando.
Busca lo Super sólo en SUPER NINTENDO.

*PVP final recomendado: 19.540 Ptas. IVA incluido.

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS Nintendo®

El Cerebro de la Bestia

o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu SUPER NINTENDO que Mario. SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD. Juntos a un precio nunca visto. Descubre 96 fantásticos mundos en su última y más divertida aventura.

22.990 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado 26.440 Ptas. IVA incluido.



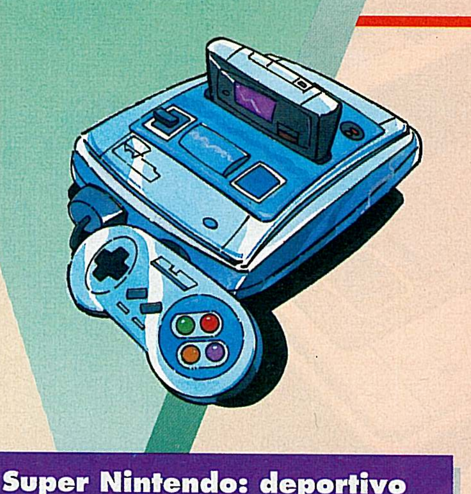
Nunca antes has visto nada igual. SUPER NINTENDO más los dos juegos que encabezan la lista de éxitos en el mundo entero, a un precio super. **SUPER MARIO WORLD**, con Mario superándose a sí mismo. **STREET FIGHTER II**, el único con 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho ¡alucinante!. Sólo con SUPER NINTENDO podrás ponerles las manos encima.

28.690 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado: 32.990 Ptas. IVA incluido. (Oferta limitada hasta fin de existencias).



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



Super Nintendo: deportivo

EURO FOOTBALL CHAMP

El fútbol espectáculo

Ocho selecciones se enfrentan en emocionantes eliminatorias caracterizadas por jugadas espectaculares, superdisparos y todo tipo de acciones antirreglamentarias con el único fin de buscar la victoria.



El cartucho ofrece dos retos diferentes en los que jugar: partidos y tandas de penaltis. Pueden participar uno o dos adversarios contra la máquina o en un encuentro entre ellos. Las tandas de penas máximas constan de seis lanzamientos antes de iniciar la muerte súbita, mientras que para proclamarse campeón del torneo es necesario superar siete eliminatorias.

A la hora de elegir a las selecciones participantes y a sus capitanes, se dispone de ocho combinados a los que no siempre se les respeta el color original de su indumentaria.

Los números de los jugadores en activo aparecen en la parte superior de la pantalla. Junto a ellos se encuentra una reproducción del terreno de juego en la que se indica la situación de los componentes de ambos equipos y la zona donde se desarrolla la acción.

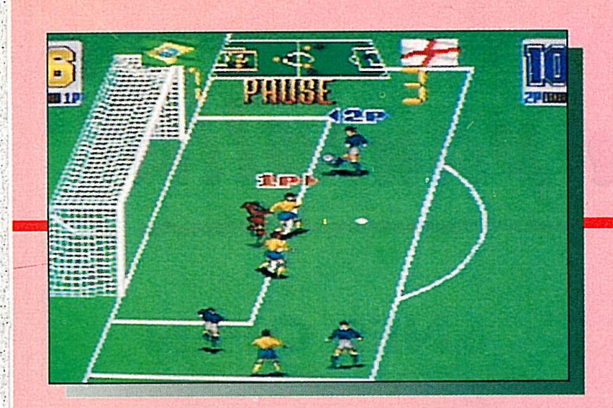
Defensa y ataque

En el aspecto defensivo destaca que los jugadores pueden frenar a sus rivales mediante puñetazos, agarrones, patadas y rodillazos. Esto es posible dadas las pésimas condiciones físicas del arbitro, que le hacen ver mal y correr peor. Aún así, si en algunas ocasiones el colegiado los pilla *in fraganti*, amonesta al infractor con una cartulina amarilla. Dos tarjetas significan la expulsión, y dos expulsiones, la pérdida automática del partido.

Las jugadas de ataque se fundamentan en rápidas combinaciones gracias a espectaculares voleas y taconazos que encuentran su máxima expresión en los superdisparos. Estos consisten en remates en posiciones inverosímiles, que alcanzan una potencia tan brutal que hacen inútil cualquier intento del guardameta rival por detener el balón.



Dos jugadores expulsados implican la pérdida del partido. En cada selección hay un capitán, que debe escogerse entre cuatro jugadores.



Los desplazamientos rápidos con el balón pueden provocar buenas oportunidades para elevar el marcador.

Para sacar ventaja

Si el árbitro está lejos de la jugada o en el suelo, no suele ver las faltas cometidas.
Las combinaciones de volea constituyen una de las claves del éxito.
Jugar por las bandas y enviar balones al borde del área para ser chutados de tijera es una forma fácil de conseguir goles.

Por otra parte, se echan en falta algunas opciones, como determinar la estrategia sobre el césped o controlar al portero manualmente. Uno de los fallos más notorios es que en el lanzamiento de penaltis durante los partidos puede aparecer un defensa dentro del área o el portero situado fuera de la línea de gol. Estos detalles han sido sustituidos por una gran rapidez en todas las acciones, que le da al juego los ingredientes para desarrollar sobre el césped un gran espectáculo.

JAVIER ITURRIOZ

EURO FOOTBALL CHAMP

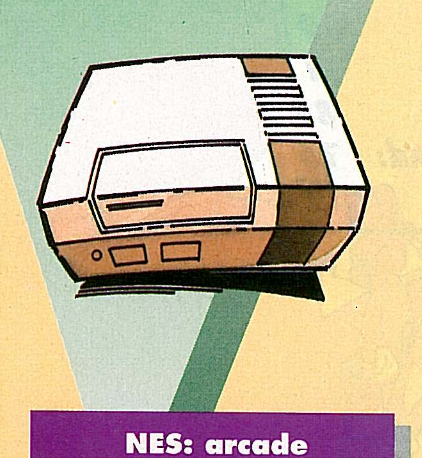
Interés:	90
Dificultad:	71
Gráficos:	84
Originalidad:	76
Sonido:	77
Total:	79,6

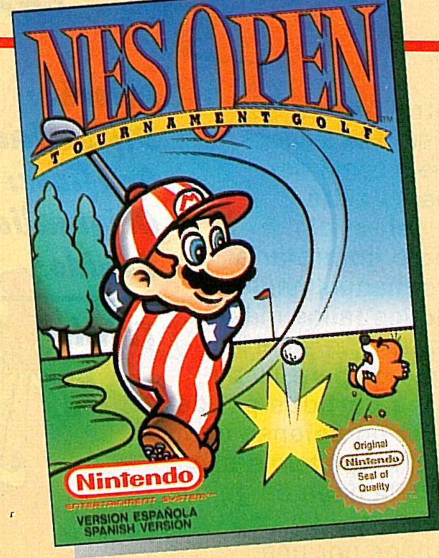


estos SON los GANADORES DEL CONCURSO
-EL QUE LE SIGUE LA CONSIGUE-

•Oswaldo León (Las Palmas) •Aitor Barcia (Zaragoza) •Alexandre Pereira (Pontevedra) •Santiago Romero (Castellón) •Enrique García (Almería) •Pedro Raimundo Segura (Alicante) •Regina Aragonés (Zaragoza) •Xavier Oliva (Barcelona) •Gonzalo Félix y de Castro (Valencia) •Iván Rodriguez (Madrid) •Juan Carlos García (Valencia) •Raúl Martín (Baleares) •Iván Carballo (Las Palmas) •Roberto Ruiz (Valladolid) •Antonio Rodriguez (Granada) •Javier Esquerré (Tarragona) •Carlos Fernández (Asturias) •Eduardo Iglesias (Pontevedra) •Clotilde Hoya (Cantabria) •Antonio Morcillo (Murcia) •Virginia Barcelona (Zaragoza) •Matías González (Las Palmas) •Ferrán Ganzo (Barcelona) •Marc Aznar (Barcelona) •Marcal Belando (Barcelona) •Simón Cuadros (Valencia) •Cristian Marcuello (Zaragoza) •Juan Luis Ceada (Huelva) •Sergi Garcés (Barcelona) •Gloria Majó (Barcelona) •Pablo Lafuente (Valencia) •Eduardo Vázquez (La Coruña) •Fernando Arnao (Madrid) •Rómulo Blanco (Sevilla) •Sebastián Fedrigott (Barcelona) •Victor Román (Málaga) •Nazario de Andrés (Tenerife) •Verónica Campillo (Madrid) •Abraham Ortega (Albacete) •Miguel Sabaté (Barcelona) •Luis Angel Lerma (Valladolid) •Adrian Beneitez (Salamanca) •Luis Alonso (Navarra) •Silverio García (Barcelona) •Antonio Martínez (Madrid) •Antonio Hernández (Valencia) •Jose L. Vergara (Murcia) • Javier García (Madrid) • Alejandro Modrego (Burgos) •Urko Rodriguez (Guipuzcoa) •Miguel Agulló (Alicante) •Sergio Gallego (Barcelona) •Jorge López (Madrid) •Carlos A. Medina (Las Palmas) •Victor Meroño (Madrid) •Pablo J. Mora (Barcelona) •Eduardo Santamaría (Burgos) •Jorge Jordán (Valencia) •Daniel Morán (Madrid) •José L. Socorro (Gerona) •Guillermo Durán (Baleares) •Pablo Roy (Zaragoza) •Carlos García (Cádiz) •Ernesto Corral (Pontevedra) •Mark González (Orense) •Juan C. Martínez (Valladolid) •Daniel Sánchez (Coruña) •Luis A. López (La Coruña) •Francesc Martí (Barcelona) •Iago Cebral (La Coruña) •Serafín Moreno (Valencia) •Domingo Alvarez (Tenerife) •Arturo Arenas (Zaragoza) •Pablo Sicilia (Zaragoza) •Emilio Gil (Teruel) •Javier Delgado (Guipuzcoa) •Ibai Zabaleta (Guipuzcoa) •Joaquín Monleón (Castellón) •David Ortez (Málaga) •Antonio M. López (Málaga) •Octavio J. López (Barcelona) •Enrrique Banzano (Málaga) •Eugenio López (Murcia) • Jorge Merino (Vizcaya) •Roberto Jiménez (Madrid) •Luis M. García (Ciudad Real) •Miguel Barcita (Madrid) •Oscar M. Moñino (Murcia) •Carlos Zapata (Barcelona) •Aaron García (Tenerife) •David Pérez (Badajoz) •Jaime Gónzalez (Badajoz) •Alejandro Moral (Málaga) •Manolo Garrido (Granada) •Inmaculada Ramírez (Córdoba) •Ruymán F. Glez (Tenerife) •Javier Marqués (León) •Gorka Villalvilla (Vizcaya) •Alejandro Arias (Asturias) •José M. Jiménez (las Palmas)

La respuesta correcta era: 7 figuras. El número de páginas en las que aparecía eran: 5-13-40-70-76-118-154.
(Hemos dado como válida la figura aparecida en la portada, así como la que aparece en la misma página del concurso.)





NES: arcade

NES OPEN

Mario juega al golf

Lo que le faltaba a este simpático italiano de ojazos azules y cuerpo ligeramente fondón. Después de sus diversas aventuras por mundos extraños, ha descubierto que el golf puede ser el mejor sedante para sus ratos de ocio, que no son muchos precisamente. Ni corto ni perezoso, se ha alistado a tres grandes torneos y se enfrenta con la siempre difícil tarea de elegir el palo adecuado y golpear la bola con el efecto y la precisión necesarios.

El **NES OPEN** ofrece posibilidades idénticas a las de otros juegos de golf, con el aliciente de que podemos elevar nuestra posición en el *ranking* a medida que ganemos torneos o disminuyamos el *handicap*. Al mismo tiempo, nuestras arcas consoleras se incrementarán o disminuirán con el riesgo que supone la apuesta de unos cuantos dólares en algunas de sus variantes.

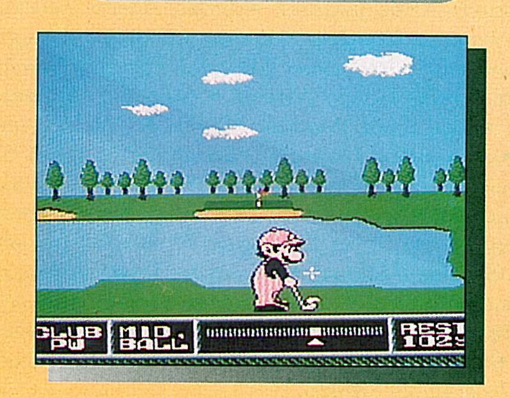
En unos tiempos en que los programadores se comen el coco para que se extienda ante nosotros un circuito real, con árboles a salvo de plagas y recorridos sumamente creíbles, este programa se despoja de ese esfuerzo y apuesta por la simpatía que siempre acompaña a Mario, sin descuidar en ningún momento el carácter deportivo y lo s parámetros usuales y más cotidianos del juego del golf.

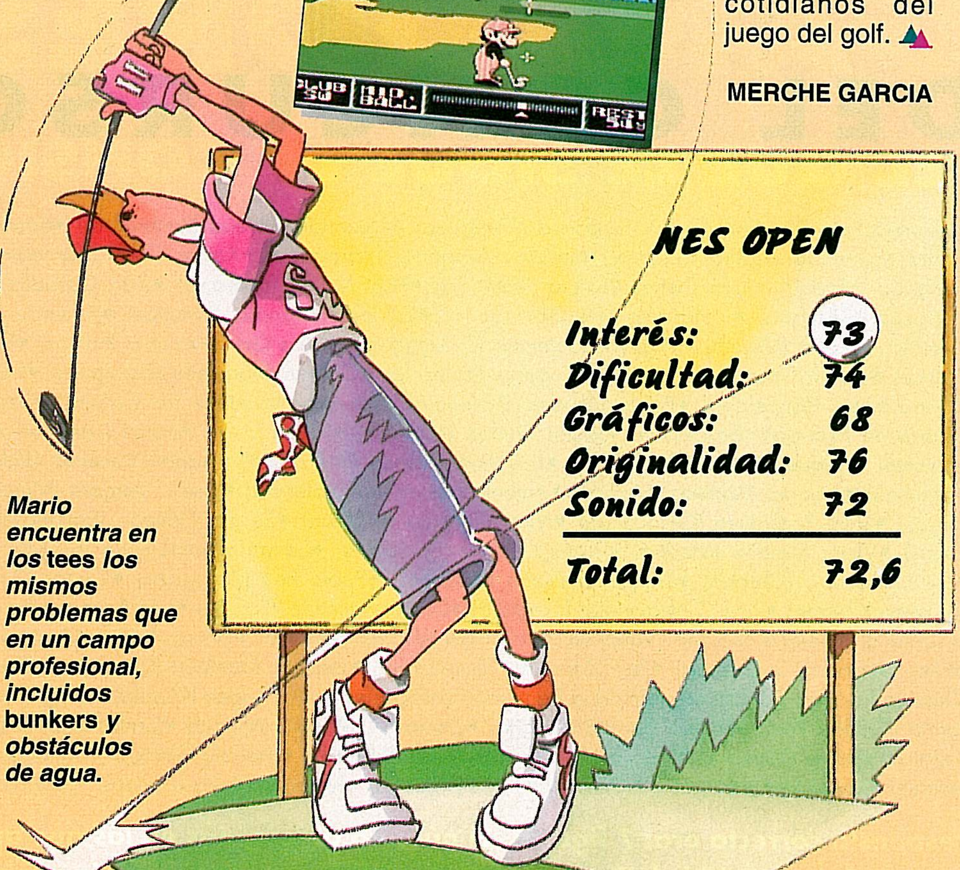
MERCHE GARCIA

Para sacar ventaja

Si eliges la opción *medium*, los golpes alcanzarán la distancia prevista en las instrucciones. Practica con él y decídete por el *fast* cuando seas un jugador experto.

Salirse de límites tiene como consecuencia dos golpes de penalización. Por lo tanto, es preferible quedarse corto a repetirlo.





Mario encuentra en los tees los mismos problemas que en un campo profesional, incluidos bunkers y obstáculos de agua.

NES OPEN	
Interés:	73
Dificultad:	74
Gráficos:	68
Originalidad:	76
Sonido:	72
Total:	72,6



¿Qué hace un chico como tú sin una consola como ésta? En la Nintendo estamos todos. Tus personajes favoritos. Los juegos más totales. Todos tus colegas. ¡La Nintendo mola mogollón!

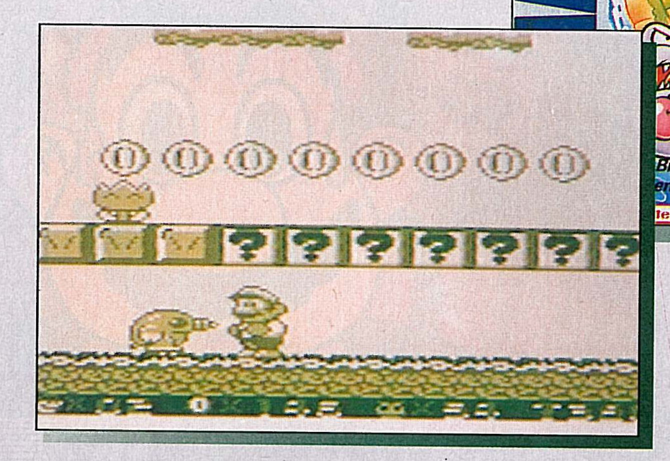
VEN A LA NINTENDO

En pantalla

SUPER MARIO LAND 2

Game Boy: arcade

La aventura continúa



Nuestro amigo Mario ha vuelto a ***Game Boy*** para mostrarnos su más espectacular aventura consolera. En ella tiene que destruir el gran castillo de su peor enemigo, pero antes de poder entrar en él habrá de completar diversas fases, tales como macrozonas, árboles o zonas de Mario.

A lo largo del juego tenemos que destruir ocho zonas diferentes, cada una de ellas con enemigos en su interior. Cada vez que logremos que Mario destroce una de estas zonas, el jefe nos obsequiará con una especie de medallón que se ensarta en una puerta, en la cual existen ocho huecos donde se depositan los medallones que nos darán al destruir cada zona.



Cuando hayamos conseguido todos los medallones, estaremos en disposición de entrar en el castillo para acabar el juego. Por otro lado, existe una zona oculta en una colina en la cual podremos cambiar las monedas conseguidas por una especie de máquina recreativa. En ésta nos jugaremos las monedas a cambio de lo que pueda salir en la pantalla de nuestra consola. Los premios conseguidos pueden ser veinte vidas, setas, armas para disparar o incluso objetos para volar.

El juego está muy en la línea de todos los que han salido para las consolas ***Nintendo*** y ***Super Nintendo,*** ya que posee todos sus atractivos, como son el interés, el elevado número de pantallas, la acción sin límites o las fases de bonus.

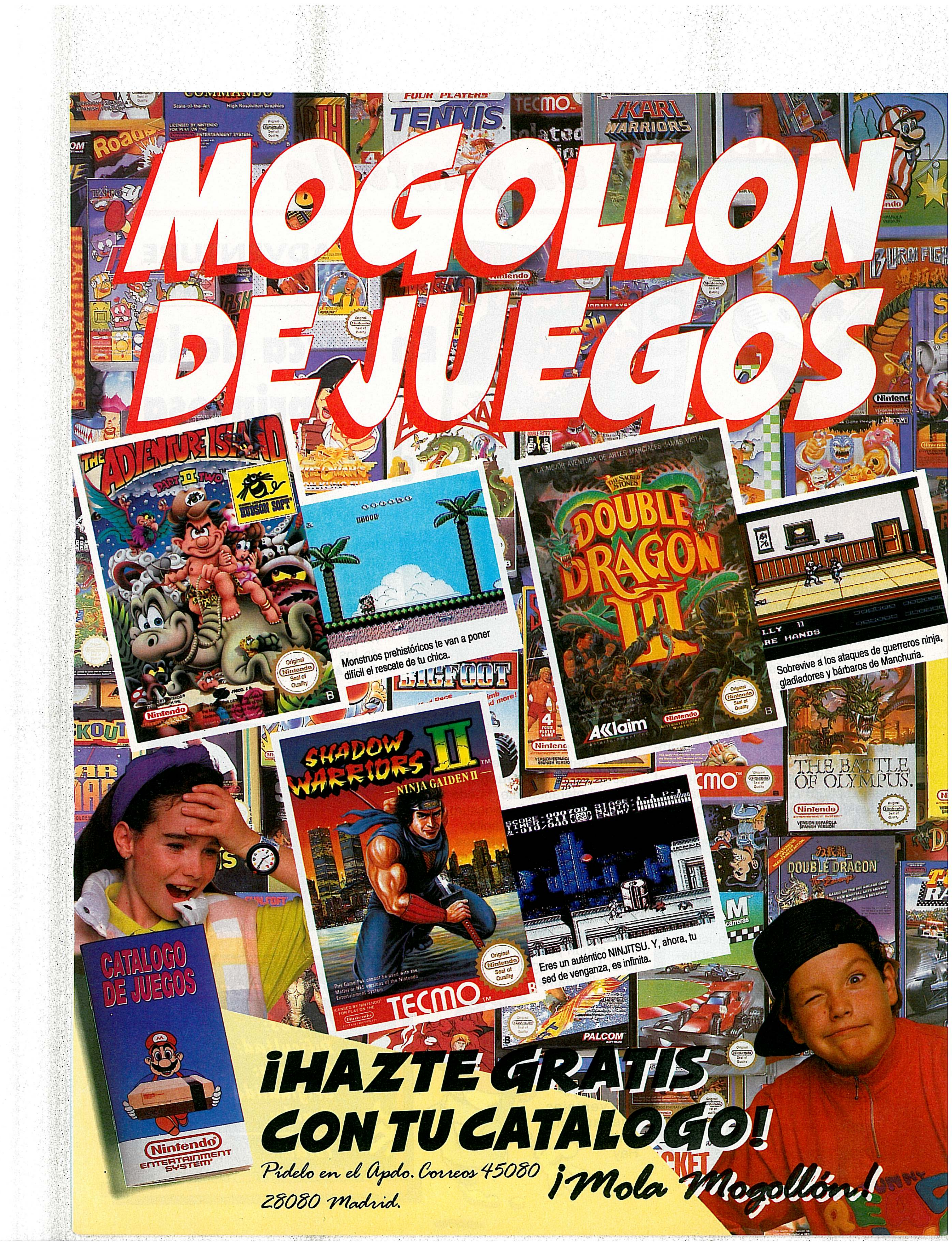
En cuanto a los objetos que se dan a lo largo del juego, son los mismos de siempre: setas, flores que dan armas, etcétera.

Una de las novedades estriba en la distribución de zanahorias por las diferentes pantallas, que proporcionan unas grandes orejas, tipo Dumbo.

Todo ello hace que **SUPER MARIO LAND 2** sea uno de los mejores juegos que existen para la consola portátil ***Game Boy***.

RAFAEL ARAGON





MOGOLLON DE JUEGOS
Monstruos prehistóricos te van a poner difícil el rescate de tu chica.
Sobrevive a los ataques de guerreros ninja, gladiadores y bárbaros de Manchuria.
Eres un auténtico NINJITSU. Y, ahora, tu sed de venganza, es infinita.
CATALOGO DE JUEGOS
¡HAZTE GRATIS CON TU CATALOGO!
Pídelo en el Apdo. Correos 45080
28080 Madrid.
¡Mola Mogollón!



Game Boy: arcade-plataformas

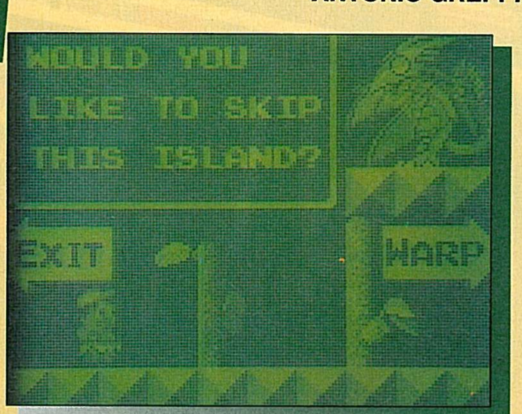
ADVENTURE ISLAND

En busca de la princesa desaparecida

Después de su segunda incursión en la consola ***NES***, llega Master Higgins a la pequeña de las consolas ***NINTENDO***. El héroe recorrerá un total de ocho islas en busca de la princesa.

Un malvado doctor la ha secuestrado y la misión consiste en rescatarla bajo cualquier concepto.

Master Higgins no está solo en esta aventura: unos simpáticos dinosaurios le ayudarán a completarla. Cada uno de ellos tiene diferentes características: Taylor, el camptosauro blanco, no resbala en el hielo y utiliza su cola como arma; Magma, el rojo, puede caminar sobre la lava y escupe bolas de fuego; Don-Don, el pteranodonte, puede volar; y Classie, el elasmosauro, es capaz de nadar muy rápido.



Entre los objetos contamos con el hacha para destruir a los enemigos (todos diferentes tipos de animales), el monopatín, con el cual se avanza a toda velocidad, y la fruta y la leche que rellenan la barra de energía. Esta baja según pasa el tiempo, pero si Master Higgins es alcanzado directamente, perderá una vida.

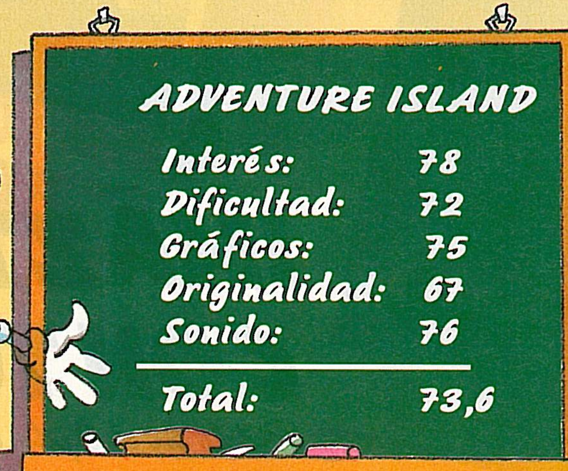
Existen huevos escondidos que proporcionan mayores ventajas que las anteriores. Hay tres posibilidades: acceder a una fase de bonus, obtener un objeto del dragón y saltarse la fase, opción muy interesante para un rápido avance en el juego.

Con unos gráficos aceptables y buenas melodías, este cartucho es uno de los más divertidos para la ***Game Boy***.

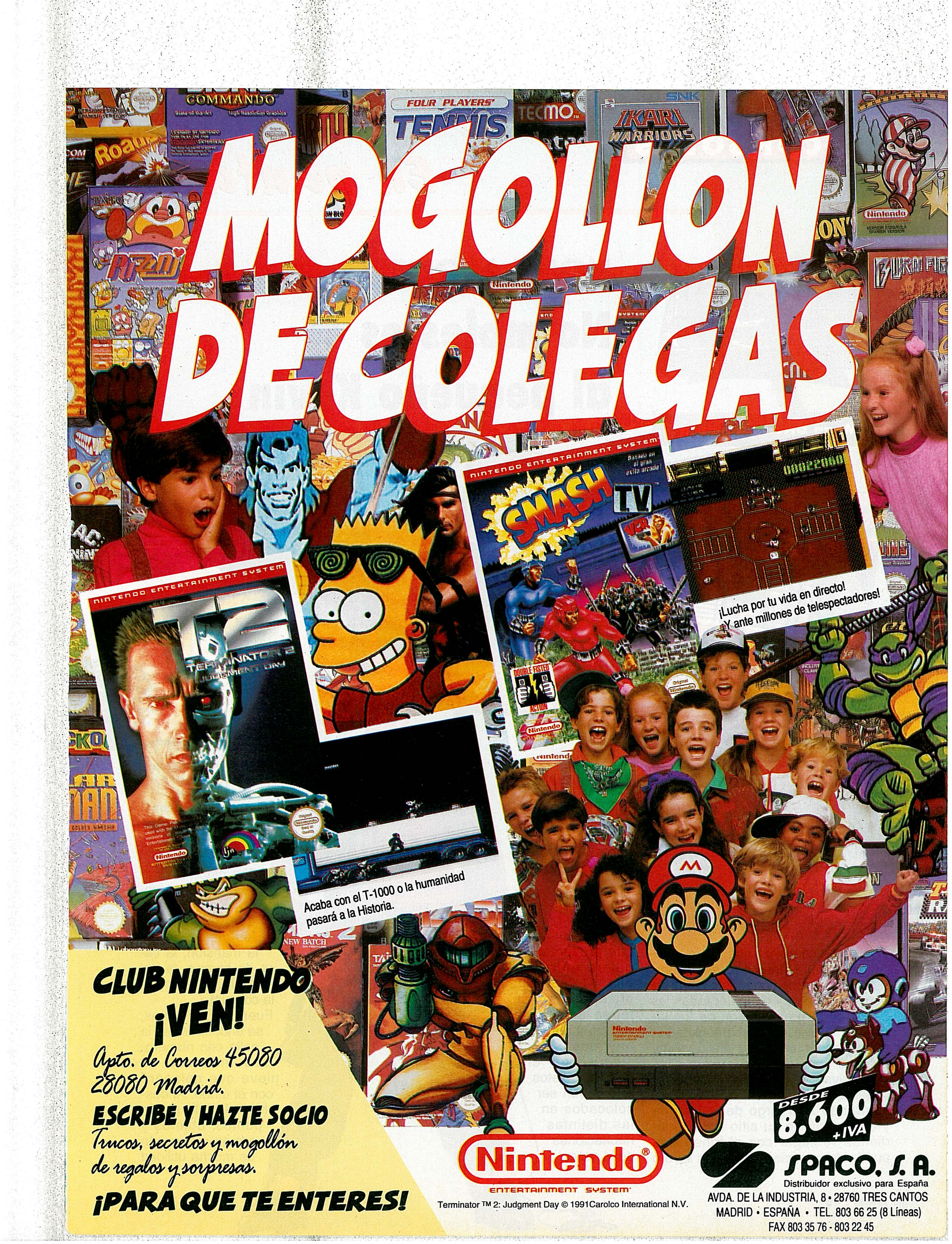
ANTONIO GREPPI

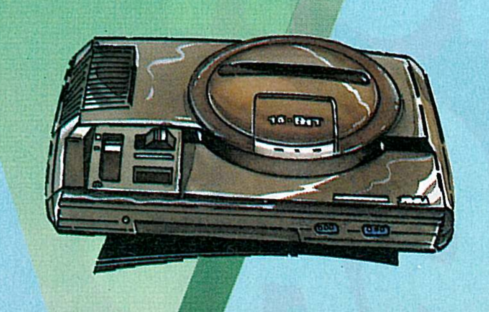
Para sacar ventaja

En el agua sólo puedes utilizar a Classie. Si te zambulles con otro dinosaurio, lo perderás.
Localiza en la segunda isla a la abeja Hudson. Si la obtienes, podrás continuar la partida con todos los objetos que tenías antes de morir.
Algunos pájaros sueltan huevos al ser alcanzados. Dispara según avanzas para localizar los huevos escondidos. Si oyes un sonido parecido al que hace un enemigo cuando es alcanzado, salta desde esa posición y aparecerá el huevo.



ADVENTURE ISLAND	
Interés:	78
Dificultad:	72
Gráficos:	75
Originalidad:	67
Sonido:	76
Total:	73,6


MOGOLLON DE COLEGAS
¡Lucha por tu vida en directo!
Y ante millones de telespectadores!
Acaba con el T-1000 o la humanidad pasará a la Historia.
CLUB NINTENDO
¡VEN!
Apto. de Correos 45080
28080 Madrid.
ESCRIBE Y HAZTE SOCIO
Trucos, secretos y mogollón de regalos y sorpresas.
¡PARA QUE TE ENTERES!
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
Terminator ™ 2: Judgment Day © 1991 Carolco International N.V.
DESDE 8.600 +IVA
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45



Mega Drive: aventura

HOME ALONE

No molestes al pequeño Kevin



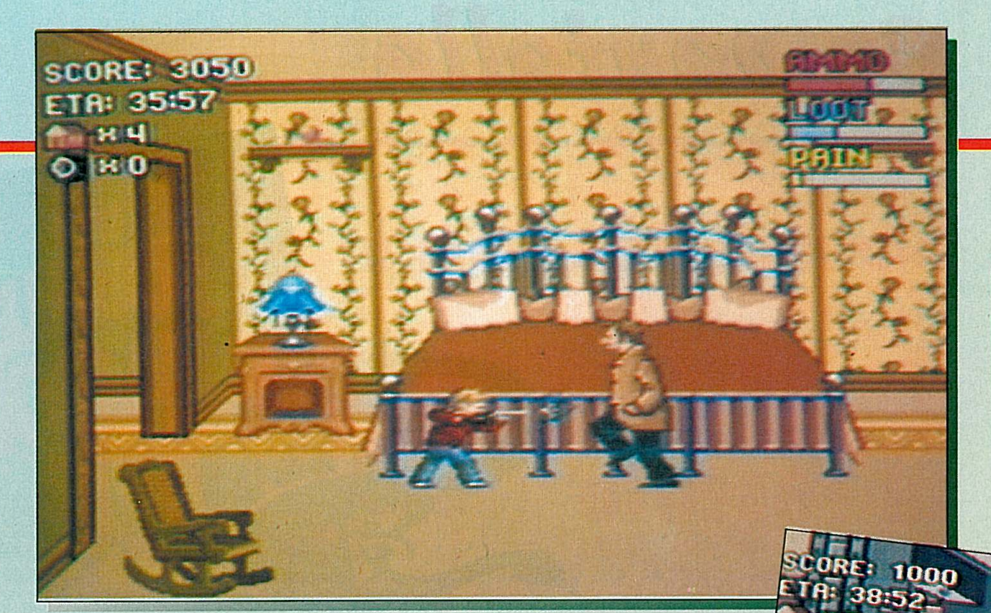
La familia del pequeño Kevin se ha ido de vacaciones, pero con las prisas han olvidado un pequeño detalle: el propio Kevin. Para colmo de males, los ladrones han entrado en casa y quieren robarle. El pequeño protagonista de la historia tiene que hacer frente, él solo, a los maleantes.

El juego comienza con Kevin montado en un trineo que le va a permitir desplazarse con más rapidez de una casa a otra y defender todas las casas de la urbanización de los ladrones. Para ello, el protagonista tiene que hacer uso de su inteligencia y de todo tipo de armas, todas ellas inofensivas, por supuesto. Debe recoger todos los objetos que vaya encontrando a lo largo de la historia y colocarlos en su sitio correspondiente. Al llegar con el trineo a la puerta de una casa, saldrá un letrero que preguntará si quiere entrar en ella. Al decir que sí, aparecerá un mapa de todo el edificio y entonces hay que seleccionar con el pad los objetos que deben ser colocados en las distintas habitaciones de la casa.

Uno de los medios de transporte más utilizado por el protagonista del videojuego es el trineo.

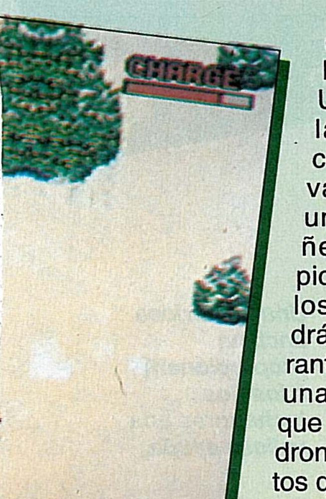
Son cinco las casas que el pequeño Kevin tiene que defender de los malhechores: la mansión, la casa de campo, la del futuro, la casa vieja y la colonial.

Fuera de las casas, se encontrará en la calle con numerosos muñecos de nieve que golpeará con el trineo. Al deshacerlos, le darán puntos, objetos y armas que serán de mucha utilidad



Para sacar ventaja

Cuando vayas con el trineo, aprieta cualquier botón del mando y aumentará su velocidad. Así podrás desplazarte de casa en casa con más rapidez para defenderlas.



en el transcurso de la aventura.

Un lanzador de bolas de nieve que convertirá a sus malvados enemigos en unos graciosos muñecos, unos polvos pica-pica con los que los ladrones se pondrán a estornudar durante unos segundos, y unas bolas pegajosas que paralizarán a los ladrones son los elementos que utilizará.

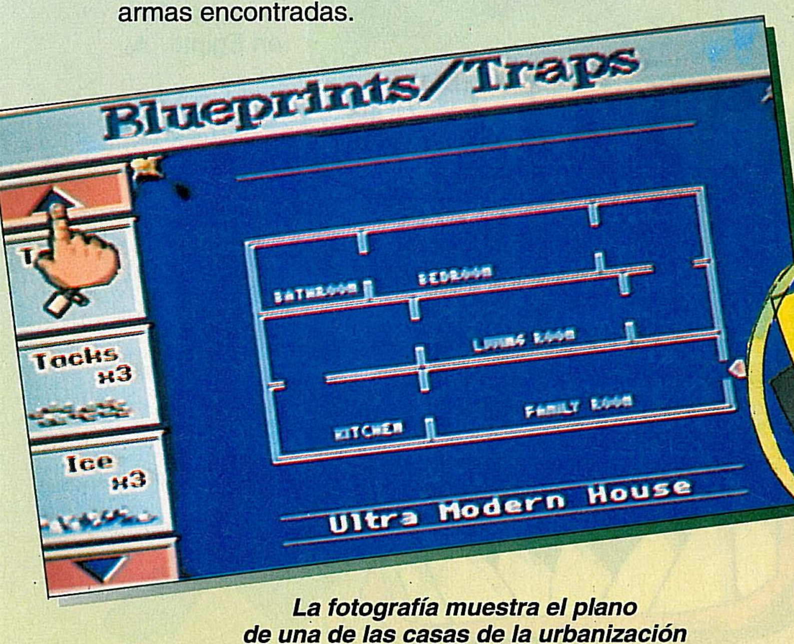
Para seleccionar el tipo de arma que se quiere usar hay que pulsar el botón de START. En ese momento, aparecerá en grande el pequeño Kevin con los objetos y las armas encontradas.

Cualquier juguete es bueno para intentar detener a los ladrones. El robot ataca al pequeño Kevin en la casa del Futuro.

Hallará numerosos adversarios. Por ejemplo, arañas que, en caso de picarle, le paralizarán por unos instantes, un robot que lanza descargas eléctricas, fantasmas y gatos que le arañarán la cara. Cuando hayas conseguido colocar todos los objetos en su sitio correspondiente, e inmovilizado a los ladrones, ya sólo te queda telefonear a la policía para que venga a detenerles.

Una interesante aventura que posee unos buenos gráficos y un excelente sonido.

DAVID GARCIA



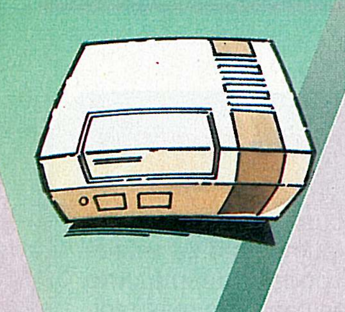
La fotografía muestra el plano de una de las casas de la urbanización

HOME ALONE

Interés:	73
Dificultad:	80
Gráficos:	74
Originalidad:	72
Sonido:	75
Total:	**74,8**

CONSOLAS

En pantalla



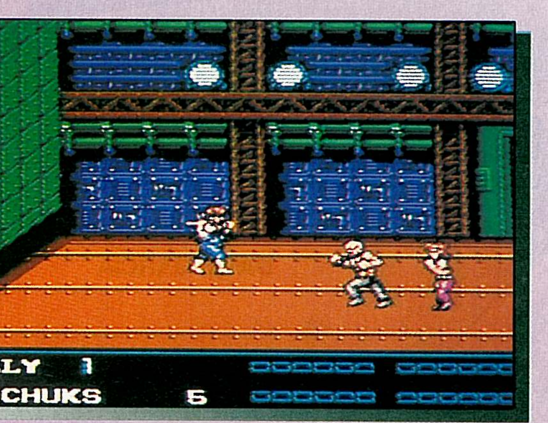
NES: arcade

DOUBLE DRAGON III

De nuevo al rescate

Los dos famosos guerreros que protagonizan uno de los videojuegos con más éxito en las salas recreativas con DOUBLE DRAGON, vuelven a una emocionante aventura que les conducirá en un viaje por todo el mundo en busca de tres piedras sagradas que contienen las claves para liberar a su amiga Marion.
Como en todas las historias de estos dos dragones expertos en artes marciales, el argumento es una vez más el rescate de su compañera que, vuelve a ser secuestrada por guerreros desconocidos. La novedad respecto de las otras dos partes precedentes estriba en el hecho de que, en esta ocasión, los dos rescatadores ignoran la identidad de sus nuevos adversarios y el lugar donde ocultan a Marion. Por ello, deben recorrer el mundo en busca de pistas para hallar la base de sus oponentes. En esta ocasión, los dos héroes encuentran aliados para su causa, tras derrotar a dos expertos guerreros al servicio del enemigo. Estos se pasarán al otro bando, pudiendo ser seleccionados por el jugador para continuar la aventura.
La variedad de golpes y armas de las que disponen los protagonistas ha aumentado y mejorado para esta difícil misión que empieza en los Estados Unidos y termina con la batalla final en Egipto.

ALBERTO PASCUAL



Para derrotar a sus rivales, disponen, además de sus puños, de todas las armas que arrebaten a sus enemigos.

BUT A NEW DANGER HAS REARED ITS UGLY HEAD. MARION HAS VANISHED.

Una misteriosa anciana proporcionará a los dos luchadores una valiosa ayuda.

DOUBLE DRAGON III

Interés:	78
Dificultad:	83
Gráficos:	69
Originalidad:	60
Sonido:	62
Total:	70,4

CUENTA CON ELLOS

Los mejores amigos de tu GAMEBOY son también tus amigos.
Tenlos muy en cuenta.

- Si por la noche te quedas a oscuras, para eso está LIGHT-BOY: luz y lupa todo en uno.
- Si quieres jugar sin parar, sin pilas o conectado a la red, aquí tienes la BATERIA RECARGABLE/ADAPTADOR A/C.
- Y si te faltan manos para llevar todos tus juegos favoritos, cuenta con la RIÑONERA HIP-POUCH.

VIC TOKAI INC.

GAMEBOY™ Nintendo®

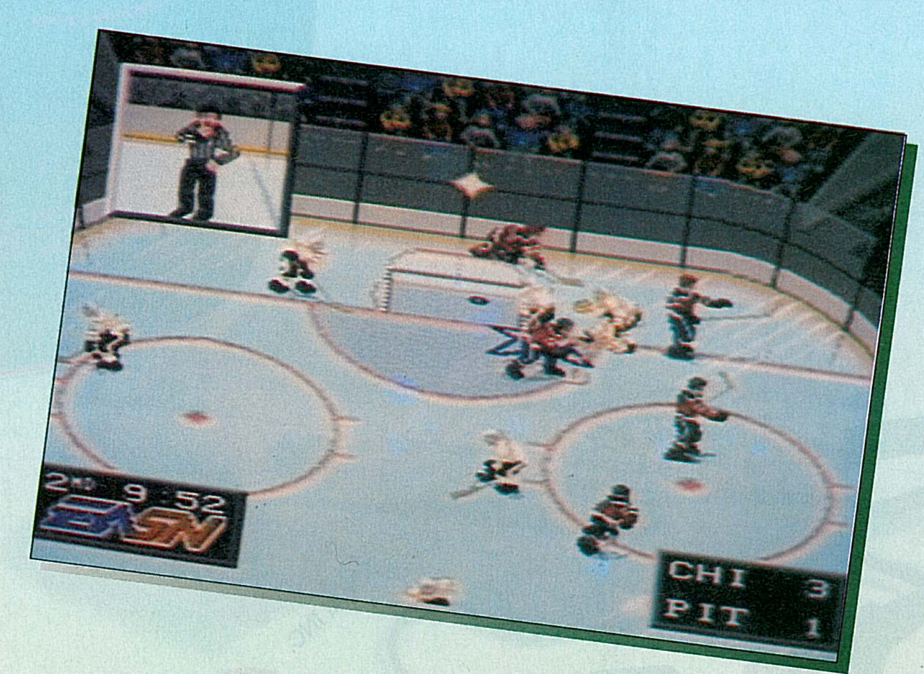
ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



Mega Drive: deportivo

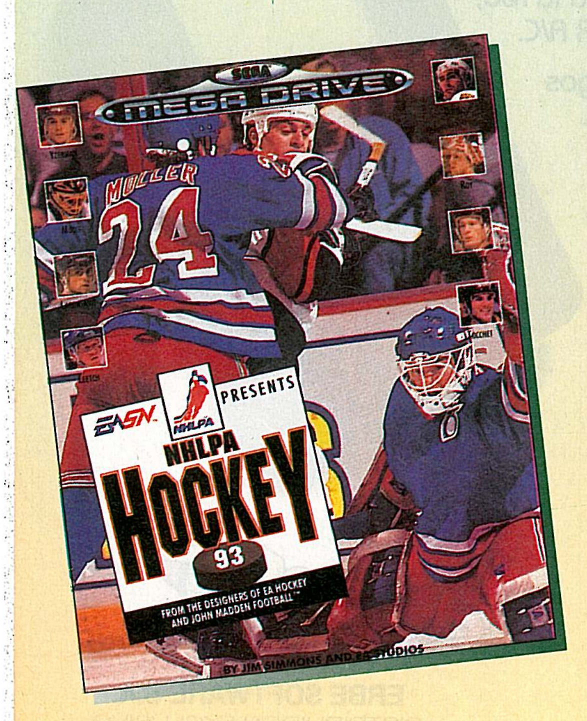




HOCKEY'93

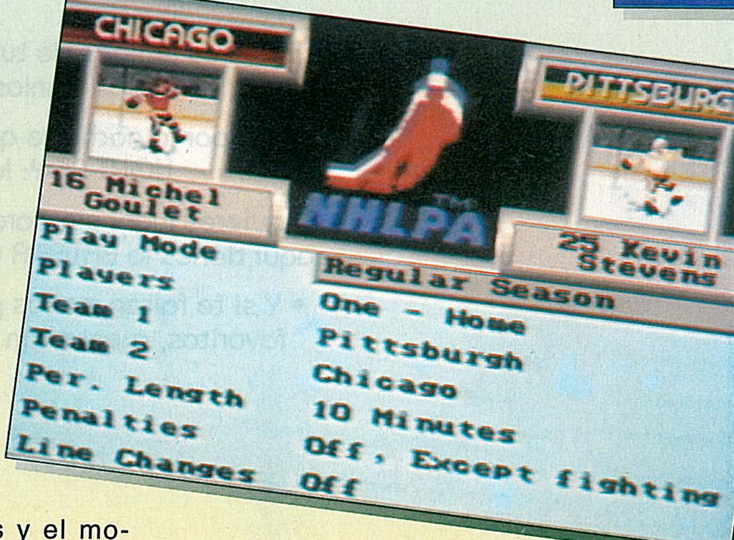
La nueva generación del hockey

La gran destreza y habilidad de los más representativos equipos del hockey sobre hielo estarán en tus manos, ofreciéndote la posibilidad de elegir a los que te interesen y, además, la opción de grabar las mejores jugadas del partido o visionar las ejecutadas en otros encuentros.



El juego que ahora nos ocupa es uno de los mejores programas que existen en la actualidad sobre este deporte, no sólo por sus depurados gráficos sino también por otros factores de gran importancia, como pueden ser los sonidos y el movimiento de los jugadores deslizándose y derrapando a lo largo de toda la pista de hielo. Además, incluye una lista con los equipos más actuales, la opción de crear tu propia escuadra y la visualización del mejor rendimiento del ordenador, por citar algunos ejemplos.

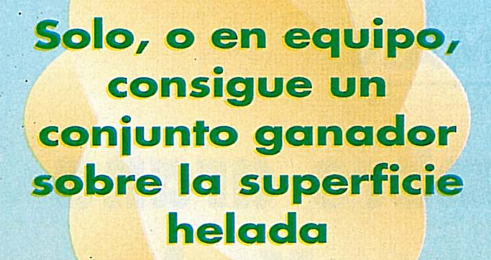
También se pueden destacar la gran variedad de prestaciones existentes. Con *Regular Season* (temporada normal) jugamos un solo partido en temporada normal, sin eliminatorias.

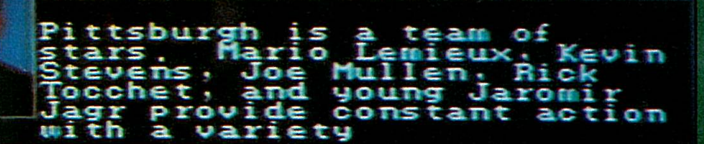


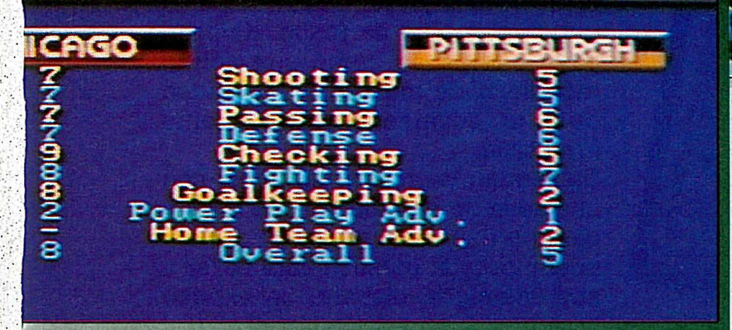
En la pantalla principal hay disponibles un gran número de opciones, como son el equipo, el número de jugadores o la longitud de cada período, entre otras.

Continue Playoffs (continuar una eliminatoria interrumpida) tiene como objetivo el de poder continuar una partida previamente interrumpida.

En la opción *New Playoffs* (jugar una eliminatoria) es posible comenzar una eliminatoria contra la máquina.







Las alineaciones de los diferentes equipos se visualizan en pantalla junto a las puntuaciones obtenidas.

Cuando uno de los jugadores comete falta, el saque se disputa en el recuadro superior.

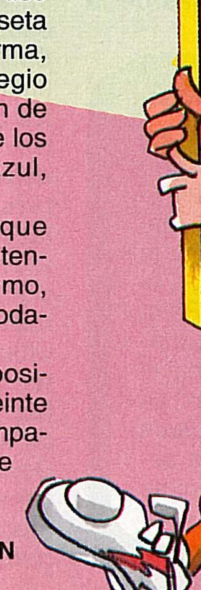
New Playoffs está diseñado para jugar una eliminatoria con cierta ventaja, que es la de haber ganado previamente los suficientes partidos como para que obtengas la victoria en un encuentro y consigas el acceso a la siguiente ronda.
Por otro lado, el programa también dispone de varias opciones para elegir a los deportistas, los campos o para enfrentarse uno contra otro en la modalidad de dos jugadores. Una de las opciones existentes es *One in Home*, en la que el jugador dispone de la ventaja de que su equipo está en su casa con la hinchada a su favor.
Otra es *One-Visitor,* en donde, por el contrario, habremos de jugar fuera de casa.
Existe una curiosidad, y es que los equipos que juegan con estatus de visitantes llevarán un traje siempre de color liso (por ejemplo, pantalones y camiseta de color azul). De la misma forma, los equipos que tienen el privilegio de jugar en casa siempre vestirán de blanco, con una banda al nivel de los hombros de otro color (rojo, azul, verde, etc.)
Two-Teammates consiste en que dos jugadores colaboren para intentar ganar a la máquina. Por último, *Two head to head* es la típica modalidad uno contra uno.
En cuanto al tiempo, existe la posibilidad de jugar cinco, diez o veinte minutos, y en caso de que se empate, se disputa una prórroga de diez minutos.

Para sacar ventaja

La forma mas efectiva de conseguir un marcador favorable es apuntar al centro de la portería, ya que el ordenador siempre tendrá dificultades para parar, aunque el tiro sea desde el medio campo.

HOCKEY 93

Interés:	79
Dificultad:	87
Gráficos:	85
Originalidad:	79
Sonido:	90
Total:	86



RAFAEL ARAGON

En pantalla



Game Gear: arcade

SPIDER-MAN

Un hombre araña en Nueva York

El número uno del crimen organizado de Nueva York, Kingpin, ha maquinado su plan más maquiavélico. Ha escondido una bomba de relojería, preparada para estallar en veinticuatro horas, y ha culpado a Spiderman de su fechoría. Si el artefacto explota, la carrera del hombre araña como superhéroe puede darse por finalizada.
Spiderman sólo dispone de un día para evitar que Nueva York desaparezca y demostrar, así, su inocencia. Para ello deben atravesar ocho niveles, cada uno de los cuales representa una zona de la ciudad. De esta manera, el protagonista de la historia pasará por las oficinas del periódico (donde Spiderman adopta la personalidad del fotógrafo Peter Parker), por las alcantarillas de la ciudad, la central eléctrica, la isla de Manhattan, etc., hasta llegar a la azotea del malvado Kingpin, donde se encuentra el centro de operaciones de su imperio criminal. Arroja tus telarañas, captura a ese tipo y habrás salvado la ciudad.
Son varios los enemigos con los que nuestro hombre debe enfrentarse a lo largo de la aventura: el doctor Octopus, que utilizará sus tentáculos de hierro para intentar acabar con él; Sandman, que puede convertirse en hombre de arena; Electro, que puede producir descargas eléctricas y mortales rayos de alto voltaje. Pero esto no es todo; Spiderman no puede dormirse en los laureles, ya que todavía le quedan otros enemigos, como Venom y, sobre todo, el último y más peligroso de todos, Kingpin, cuyo cuerpo es como una sólida roca llena de músculos que hacen de él un adversario prácticamente invencible.
Spiderman cuenta en su haber con una serie de habilidades que le ayudarán en su lucha contra el crimen: puede escalar paredes para evitar a sus enemigos, disparar un extraño líquido para enredar a los villanos y un sentido arácnido que le avisa del peligro de los enemigos cuando están cerca.

DAVID GARCIA

Spiderman lucha contra los hombres-reptiles en las alcantarillas de la ciudad de Nueva York.

Para sacar ventaja

Cuando el nivel de energía empieza a descender o incluso antes de que descienda demasiado, puedes recuperar la energía seleccionando con el botón START la foto de Peter Parker y regresando al apartamento. Una vez allí, pulsa el botón 2, pero ten cuidado, ya que cada vez que lo pulses serán descontados quince segundos del tiempo disponible para acabar la misión.

SPIDER-MAN	
Interés:	73
Dificultad:	78
Gráficos:	72
Originalidad:	73
Sonido:	73
Total:	73,8



DE ESPAÑA, S. A.

PRESENTA:

¡PARA CONSOLAS SUPER!



Controles instintivos de joypad para driblar, pasar, chutar, cabecear, picar la pelota, entradas a ras de suelo, competiciones de liga y copa...
¡JUGAR BIEN ES EL RETO!



Ritmo espectacular de la NBA en tu consola.
Con cambio de tácticas, opciones de práctica, habilidades, lanzamientos libres, niveles de habilidad...
¡DISFRUTA EL TRIPLE!

ELITE

Explora ocho galaxias y miles de mundos. Combate contra piratas, cazadores de recompensas y aliens invasores. Haz que tu nave sea la más justa.
¡ELITE: TU NIVEL DE COMBATE!

SUPER TURRICAN

La potencia de fuego de tus superarmas es impresionante, pero cuando se lucha con el Diablo el precio del error es tu aniquilación total.
¡SOLO VALE LA VICTORIA!



Domina las fuerzas de la Naturaleza. Manda sobre tormentas, volcanes, diluvios; con seguidores que incrementan tu poder. Combate al Diablo en cinco mil mundos.
¡TU ERES EL PODER!













IMAGINEER Co., LTD
SUPER TURRICAN
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM





















DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR:

SyStem DE ESPAÑA, S. A.

AVDA. PETROLEO, s/n., NAVE 10
POL. IND. SAN JOSE DE VALDERAS
Tel. (91) 610 57 12 • Fax (91) 612 26 07
28917 MADRID



Game Boy: arcade

SNOW BROTHERS

Juega con nieve

Tom desapareció mientras buscaba el Corazón del Sol. Para rescatarlo, su hermano Nick se dirige al Palacio del Hielo, donde lo tiene retenido el abominable hombre de las nieves. La aventura se desarrolla a lo largo de cincuenta niveles helados, en los cuales el arma más efectiva para superar al gran número de enemigos es la nieve. Con ésta debemos encerrar a los temibles comandos helados en una enorme bola y lanzarla. Además, así se destruye a los rivales que encuentra en su camino hacia los vértices inferiores de la pantalla.

Al dejar fuera de combate a cada uno de los contrincantes, aparecen regalos helados que sólo duran un breve tiempo. Existen tres tipos diferentes de regalos. Por una parte, los que conceden puntos adicionales, y, por otra, las salsas calientes con las que Nick obtiene patines más rápidos o mayor potencia en los lanzamientos. También hay unas cartas que permiten aumentar las vidas reuniendo la palabra SNOW. Entre todos estos objetos destaca una jarra especial que transforma al protagonista en un gigante volador invencible, capaz de acabar sin problemas con todos los que se le pongan por delante.

Cada diez fases se encuentra a un enorme jefe que, una vez superado, da acceso a una pantalla de bonos en la sala de tesoros. Aquí sólo hay que empujar la bola a uno de los lados para obtener una salsa o una de las cartas mencionadas.

Para rescatar a Tom y el Corazón del Sol, Nick dispone de tres vidas iniciales y hasta diez opciones de continuar que hacen la misión un poco más sencilla.

JAVIER ITURRIOZ

Al lanzar a un enemigo, convertido en una bola de nieve, contra otro, eliminaremos a dos pájaros de un tiro.

Para eliminar a un rival es necesario cubrirlo con nieve.

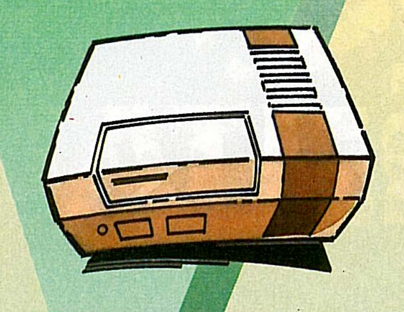
Para sacar ventaja

Conviene lanzar montones de nieve desde la parte superior para eliminar a los enemigos situados más abajo.

Para escapar de algunas situaciones apuradas es muy útil ir sobre la bola de nieve mientras se desliza.

SNOW BROTHERS

Interés:	84
Dificultad:	76
Gráficos:	74
Originalidad:	78
Sonido:	76
Total:	77,8

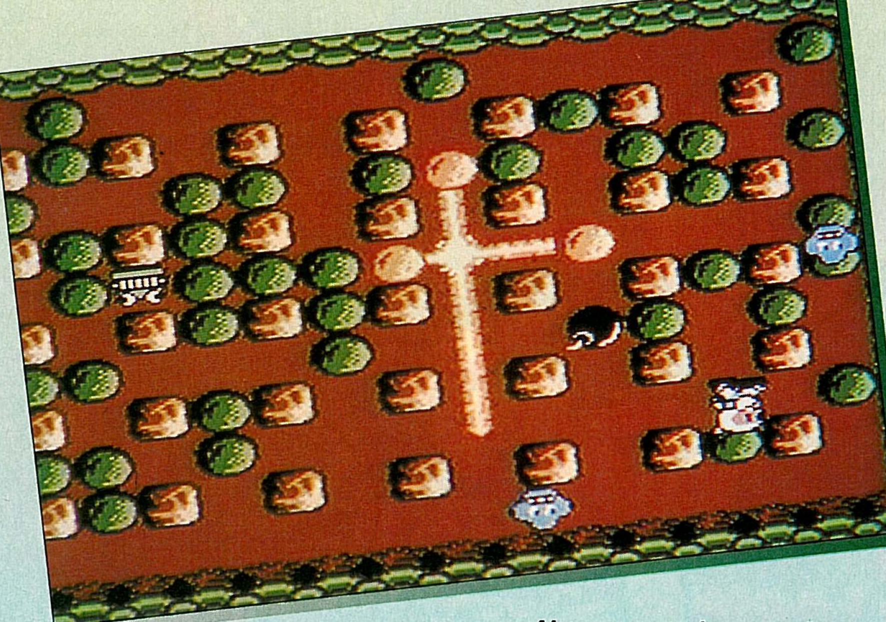


NES: arcade

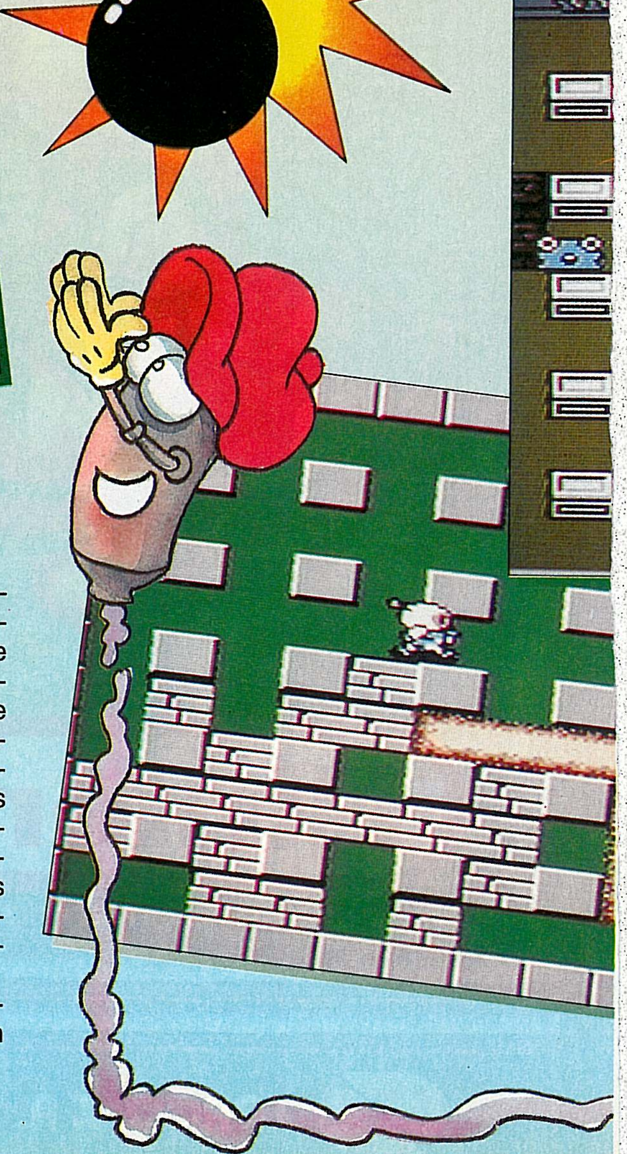
DYNA BLASTER

Huida explosiva

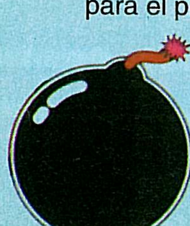
Un experimentado dinamitero ha sido encarcelado acusado del robo de un banco. Para demostrar su inocencia debe escapar de la cárcel a base de bombazos. Este interesante juego llega a la NES después del éxito obtenido en las máquinas recreativas y en los ordenadores.



Algunos enemigos pueden sobrevolar los muros y darnos una sorpresa.



La modalidad individual consta de 48 fases divididas en seis niveles; estos últimos representan las diferentes zonas que hay que recorrer para cumplir el objetivo. En cada una existe un tiempo limitado para destruir a todos los enemigos y encontrar la salida. Esta se encuentra oculta tras alguno de los bloques y sólo aparece al destruirlo con una de las bombas. No obstante, hay que tener cuidado, pues las repercusiones de las explosiones son también letales para el protagonista.



Con el fin de hacer las cosas más difíciles, hay 16 tipos de rivales que aparecen a medida que avanza la aventura. Al mismo tiempo se pueden recoger diferentes objetos al volar algunos bloques, con lo que se consiguen beneficios como el aumento de la potencia y cantidad de explosivos, la entrada en las pantallas de bonificación o las bombas accionables por control remoto. Estas últimas facilitan su colocación sin peligro de que estallen en un tiempo límite, ya que somos nosotros mismos los que las detonamos en el momento deseado y por orden de colocación, si es que pusimos más de una.
Las opciones para dos o tres jugadores –en este caso con ayuda de un



Sobrevivir a base de bombas es el objetivo de los tres dinamiteros

En la modalidad de tres jugadores, los participantes deben acabar con sus compañeros; para ello pueden utilizar las distintas ayudas que aparecen en pantalla.

controlador que se vende aparte— son sin duda las más entretenidas. Los participantes se enfrentan entre sí, y sólo puede haber un ganador. El vencedor absoluto es el primero que logra eliminar a los otros compañeros de juego en el número de partidas fijadas al comienzo. En la segunda de estas modalidades aparecen unas calaveras que, al cogerlas, nos deparan distintos efectos de carácter temporal, como pueden ser el aumento o la disminución de la velocidad y la imposibilidad de poner bombas, o lo contrario, que las ponga constantemente al margen de la voluntad del jugador. Además, estos efectos son contagiosos al contacto con uno de los rivales afectados.

Al tener limitado el número de participantes, se pierde parte del encanto en la versión de ***PC,*** que admite cuatro, y especialmente en la de ***Amiga,*** que permite hasta cinco simultáneamente, pero sigue manteniendo todo el interés de éstos.

JAVIER ITURRIOZ

Si no conseguimos pasar de pantalla tras un cierto tiempo, unas peligrosas monedas no tardarán en acabar con una de nuestras vidas.

Para sacar ventaja

El mando a distancia para las bombas se conserva al pasar de pantalla, pero sólo hasta que el dinamitero sea eliminado.

Hay que evitar que las explosiones alcancen a las puertas de salida, ya que esto produce nuevos enemigos.

DYNA BLASTER

Interés:	88
Dificultad:	75
Gráficos:	77
Originalidad:	96
Sonido:	81
Total:	**83,4**

BULLS VS LAKERS

La magia de la NBA

Mega Drive: deportivo

Los juegos de baloncesto siguen teniendo gran aceptación general, especialmente los que reproducen a los equipos de la mejor liga del mundo, la NBA, que tiene millones de seguidores en nuestro país.

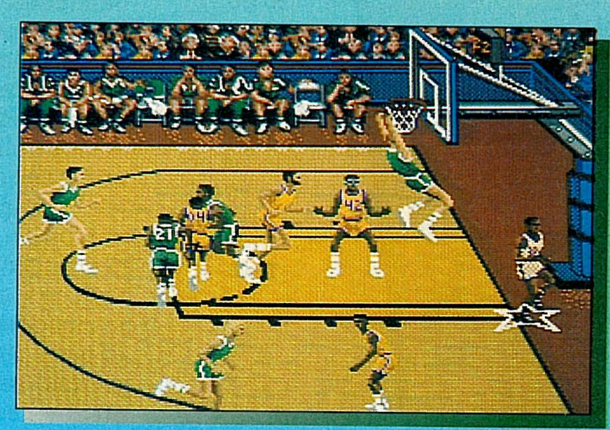


A pesar del nombre del juego, éste no se limita sólo a los duelos entre los dos equipos más populares de la liga actual, sino que otorga la posibilidad de competir por el anillo de campeón al escoger entre dieciséis de las mejores selecciones del momento para jugar los *play offs* desde los octavos de final.

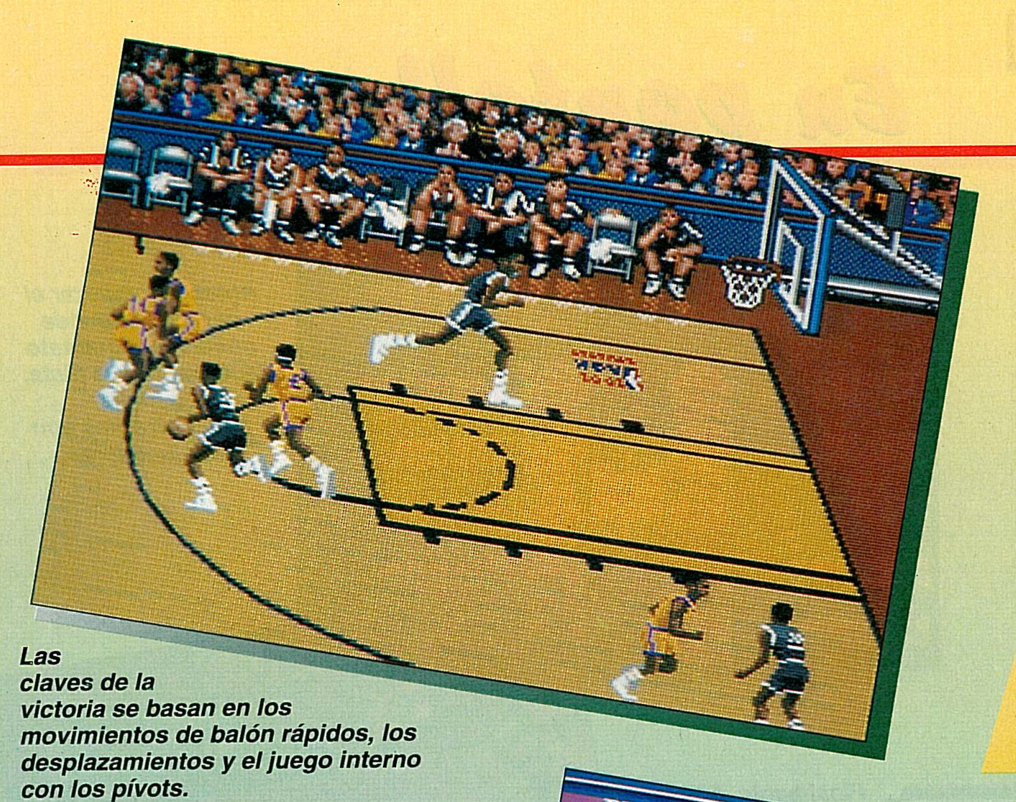


La liga de las estrellas

Para los que aún no se atreven a participar en la gran competición, existe una modalidad de juego que permite entrenarse en distintos niveles con los equipos contrincantes en la liga.
La novedad más importante en esta opción es la inclusión de dos selecciones con los mejores deportistas de las conferencias Este u Oeste que hace realidad el sueño de todo jugador: tener en el mismo equipo a las estrellas más famosas del mundo.
Las formaciones integran a los mejores baloncestistas actuales, además de los míticos "Magic" Johnson y Larry Bird, para dar una auténtica imagen de la NBA. Están cuidadas en sus mínimos detalles; así, se distinguen en la cancha a pívots como Divacs, los espectaculares encestes de Michael Jordan, los mates de Robinson, las entradas a canasta de "Magic" y el magnífico tiro exterior de Larry Bird, entre otras muchas aportaciones del resto de los jugadores.
Los partidos se juegan en dos tiempos divididos en dos períodos cada



Hay jugadas muy espectaculares por parte de las grandes estrellas, que descubren su repertorio de explosivos mates.



Las claves de la victoria se basan en los movimientos de balón rápidos, los desplazamientos y el juego interno con los pívots.

Cuidada representación de las más rutilantes estrellas de la mejor liga del mundo

Para sacar ventaja

La forma más eficaz de impedir los avances del contrario es bloquearles el paso y robarles el balón en el momento en que paren. A continuación, adjuntamos unos *passwords* con todos los partidos que llevan al triunfo final con el equipo de Los Angeles Lakers:

1ª eliminatoria:
Partido 1: SLVBBCCX
Partido 2: SLVBBBV9
Partido 3: SLVBBCWX
Partido 4: SLVBBBB3

2ª eliminatoria:
Partido 1: SLZBBGB*
Partido 2: SLZBBDBG
Partido 3: SLZBBJBQ
Partido 4: SLXBBBBX

Semifinales:
Partido 1: SLXBBVBV
Partido 2: SLXBBLB*
Partido 3: SLXBBZBO
Partido 4: SLOBBBB1

Final:
Partido 1: SLOBDBB8
Partido 2: SLOBCBBR
Partido 3: SLOBFBBD
Cuadro de campeones: SLWBBBBG

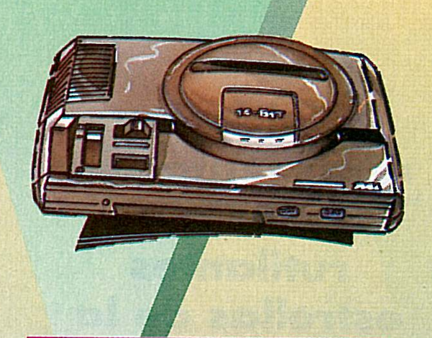
Dieciséis conjuntos de la NBA están a tu disposición para ser llevados a la conquista del anillo.

uno. En los descansos se pueden hacer todos los cambios y rectificaciones que se estimen convenientes sobre la posición de los jugadores. Al comenzar el juego se obtiene una visión del quinteto titular, con el número y colocación sobre la cancha que tienen las famosas estrellas. Además, hay una tabla en la que se encuentran separados el cinco inicial y siete suplentes con una completa relación que incluye las medidas de cada jugador, su aportación en rebotes, puntos y asistencias durante el partido y unas estadísticas que muestran el rendimiento que han tenido a todo lo largo del año con los respectivos porcentajes de aciertos que poseen en las diferentes facetas





En pantalla



Mega Drive: deportivo



Antes de empezar el partido, se puede observar el quinteto que saldrá a la pista, a fin de familiarizarnos con los jugadores.



Finalmente, tras una larga temporada de esfuerzos y trabajos, se consigue el ansiado triunfo y el reconocimiento mundial.

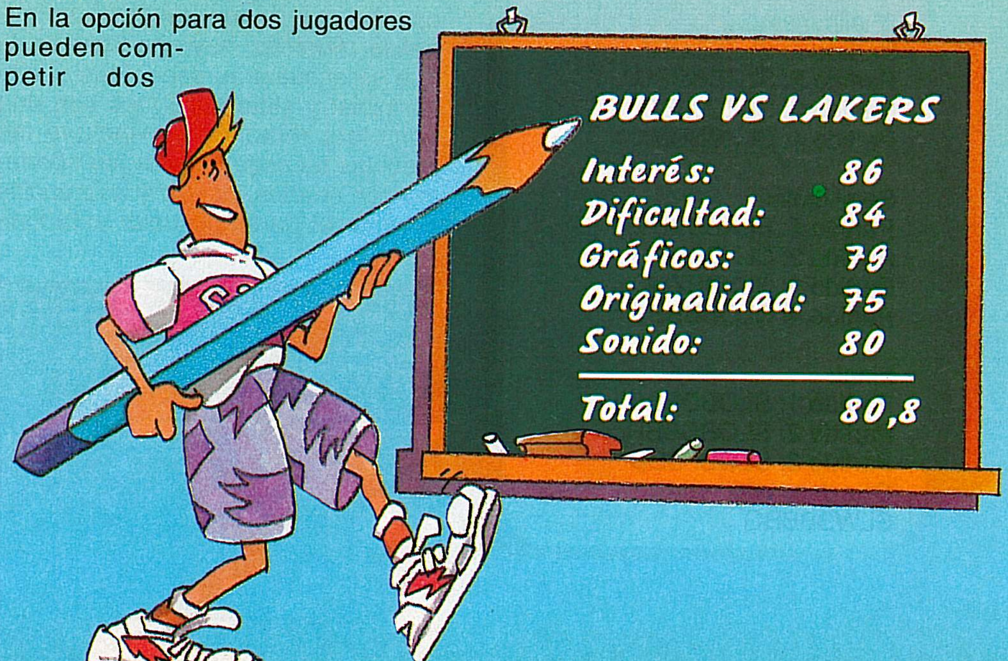
El intercambio de canastas es constante y no hay un momento de tregua para los aspirantes al título de campeón.

del juego. Estas tablas, si bien son inútiles para saber el rendimiento de las estrellas, sí son prácticas para saber quiénes son los mejores suplentes. Al hacer sustituciones, es conveniente tenerlas en cuenta.

Lucha por el anillo de campeón

La espectacular liga comienza en esta ocasión en las eliminatorias respectivas de cada conferencia. El campeón de la del Este luchará en la gran final con el de la del Oeste.
Las eliminatorias se disputan siempre al mejor de siete encuentros y cuentan con el aliciente añadido de ver en acción las evoluciones de los mejores equipos del planeta en una lucha sin cuartel para alcanzar la victoria. Las jugadas más espectaculares pueden ser repetidas a cámara lenta gracias a una nueva modalidad que surge al dar la pausa; se incluyen los correspondientes tiempos muertos y un buen sonido con los efectos propios del partido, así como voces de compañeros que avisan de que sólo queda tiempo para un lanzamiento.
En la opción para dos jugadores pueden competir dos personas a la vez contra la máquina, manejando cada uno a un baloncestista.

ALBERTO PASCUAL























Super

La Super 16 Bits de Nintendo supera todo lo visto y oído. Porque super son sus juegos. Lo más en tres dimensiones, gráficos, enemigos, pantallas secretas y acción a toda máquina.



Mira bien el super accesorio Nintendo Scope porque nunca has visto nada igual.
Un bazooka inalámbrico por infrarrojos para jugar sobre la pantalla de tu televisión hasta 6 metros de distancia con un super cartucho de 6 juegos incluído.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS Nintendo



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

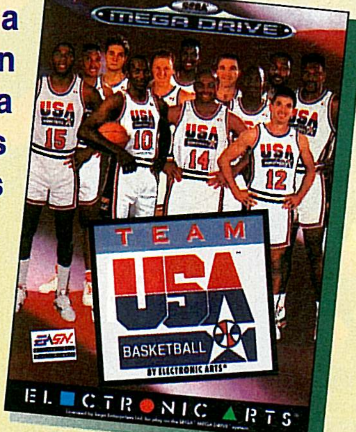
En pantalla

Mega Drive: deportivo

TEAM USA BASKETBALL

El sueño americano

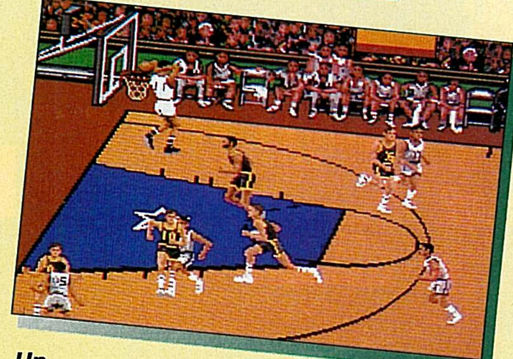
La presencia del irrepetible "Dream Team" en Barcelona, ha dado lugar a que muchos aficionados deseen reunirlo de nuevo en su consola para hacer que se enfrente a las selecciones más destacadas del mundo.



TEAM USA BASKETBALL es la continuación del juego BULLS VS LAKERS, en el que se revivía la emoción de la liga americana.

Ahora se trata de competir por el título mundial viajando por los países de los cinco continentes en busca del mejor baloncesto.

Para los partidos de exhibición, se incluye un equipo con los mejores jugadores del mundo, a excepción de los profesionales americanos. De esta forma se puede lograr un equipo competitivo para enfrentarse al poderoso "Dream Team".



Un ritmo de juego vertiginoso y sorprendentes jugadas, con mates desde cualquier posición, son algunos de los alicientes de **Team USA basketball.**

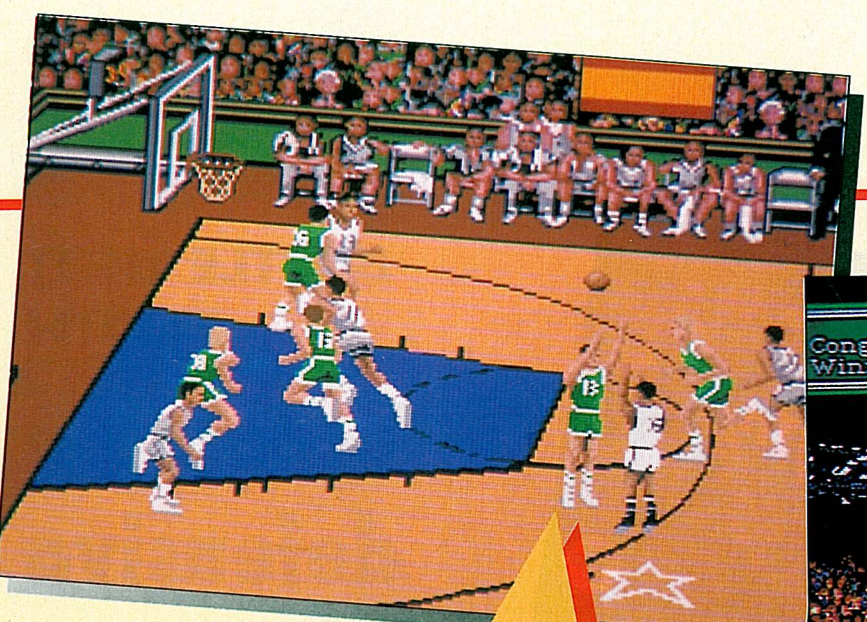


Una competición igualada

Para participar en el mundial es necesario seleccionar uno de los catorce países que disputan el campeonato. Entre éstos, algunos compiten por primera vez en su historia en un mundial; los equipos de Croacia, Lituania y Slovenia, con sus famosas estrellas, constituyen el ejemplo más claro de la actualización que presenta este juego.



Hay que recorrer catorce países de todo el mundo para conocer las selecciones que disputarán las eliminatorias finales.



La selección ganadora del mundial tendrá el honor de escuchar su himno nacional desde lo más alto del podio.

Las estrellas del baloncesto actual viajan fuera de sus países en busca de nuevos rivales con los que medir su potencial de juego

El campeonato comienza con una liga entre siete países, que juegan todos contra todos para determinar los equipos que pasan a los cuartos de final; sólo cuatro de los siete seleccionados se clasifican para las eliminatorias. La fase siguiente es por eliminación, a un solo partido, lo que supone que no pueden cometerse errores de ningún tipo, pues supondrían el fin del torneo para el participante.

Los partidos se juegan con las reglas europeas: dos tiempos de veinte minutos, cada uno con treinta segundos de posesión de balón y eliminación de jugadores por cinco faltas personales.
El juego está repleto de detalles en cuanto a las acciones de los baloncestistas, que disponen de todo el repertorio habitual de mates espectaculares desde cualquier posición, entradas a canastas con bandejas y asistencias, lanzamientos triples para los grandes especialistas y los tapones impuestos por los gigantescos pívots a los despistados lanzadores que se interpongan en su camino.
También dispone de tablas estadísticas con los mejores porcentajes de acierto de cada jugador en tiro, asistencias y rebotes, así como con su rendimiento en el partido que estén disputando.
Quienes disfruten con las acciones del baloncesto internacional y gusten de comparar distintos estilos de juego, no pueden perderse este interesante programa.

ALBERTO PASCUAL

Para sacar ventaja

Con estas claves podrás disputar cualquier partido que desees, desde la liguilla hasta la gran final, con la selección española:

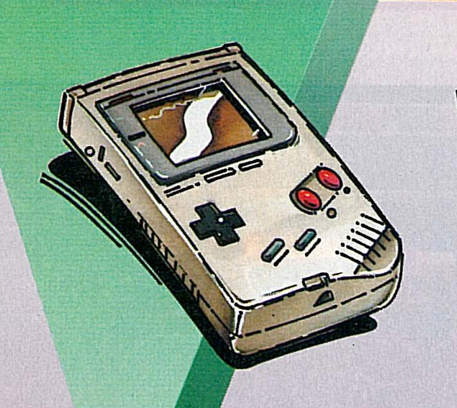
La liga:
W X G C M C D
W W J C M G O
W Y K C M F J
W V I W M C 3
W X I 3 M B 2

Cuartos de final: W Y I 7 M F 2
Semifinal: W V T 7 M C 6
Final: W X T 7 M B 3
Cuadro de campeones: W W T 7 M D O

TEAM USA BASKETBALL

Interés:	86
Dificultad:	82
Gráficos:	83
Originalidad:	80
Sonido:	82
Total:	82,6

En pantalla



Game Boy: arcade



BATTLE UNIT ZEOTH

Tecnología defensiva

La Tierra ha sido nuevamente invadida por alienígenas. Esta vez se trata de unas malvadas criaturas metálicas pertenecientes a la tribu de los Grein.

Para defender su planeta los terrícolas han diseñado un moderno robot antialienígena. Su nombre es **BATTLE UNIT ZEOTH,** y tú has sido designado para dirigirlo.

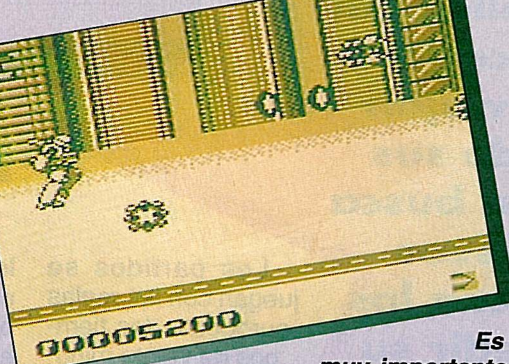
El ataque puede ser aéreo o terrestre y tiene como escenario las calles de la gran ciudad para llegar finalmente al cuartel general de los Grein. La eficacia del **BATTLE UNIT ZEOTH** puede perfeccionarse a lo largo de cada nivel. Para ello, tiene que disparar y recoger todos los items que encuentre en su camino, que le proporcionarán desde municiones para las armas, hasta rayos láser o escudos con los que podrá enfrentarse a los enemigos más peligrosos.

El robot dispone de una sola vida y ocho unidades de energía en el hiperescudo que van disminuyendo cuando es alcanzado por algún adversario.

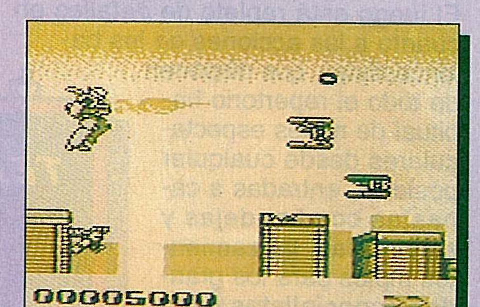
El juego exige un gran despliegue de reflejos y pone a prueba tus nervios, ya que cuando se agota la energía del hiperescudo hay que comenzar desde el principio del primer nivel. La música colabora en gran medida a aumentar la tensión del juego.

El diseño gráfico muestra un fondo estático que contrasta con el dinamismo de nuestra máquina y de los enemigos Grein. El juego cuenta con el aliciente de una pantalla de puntuaciones máximas.

LAURA ORDOÑEZ



Es muy importante disponer de buenos reflejos para evitar los ataques del enemigo; de lo contrario, el escudo de energía irá disminuyendo y tendremos que empezar, otra vez, desde el principio.

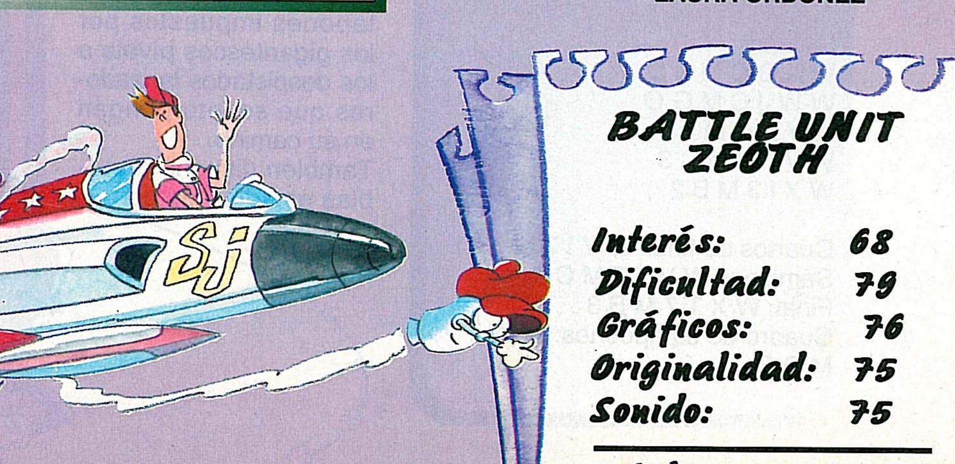


Para sacar ventaja

Si te atacan demasiados enemigos al mismo tiempo, elévate al cielo y te será más fácil combatirlos.

Cuando todavía no hayas recogido ningún ítem, no trates de destruir a todos los enemigos, porque aún eres muy vulnerable y podría disminuir bastante la energía del hiperescudo.

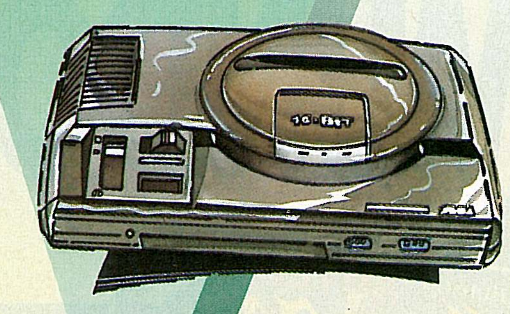
Al disparar contra un ítem no te olvides de recogerlo o habrás perdido tu oportunidad.



BATTLE UNIT ZEOTH

Interés:	68
Dificultad:	79
Gráficos:	76
Originalidad:	75
Sonido:	75
Total:	74,6

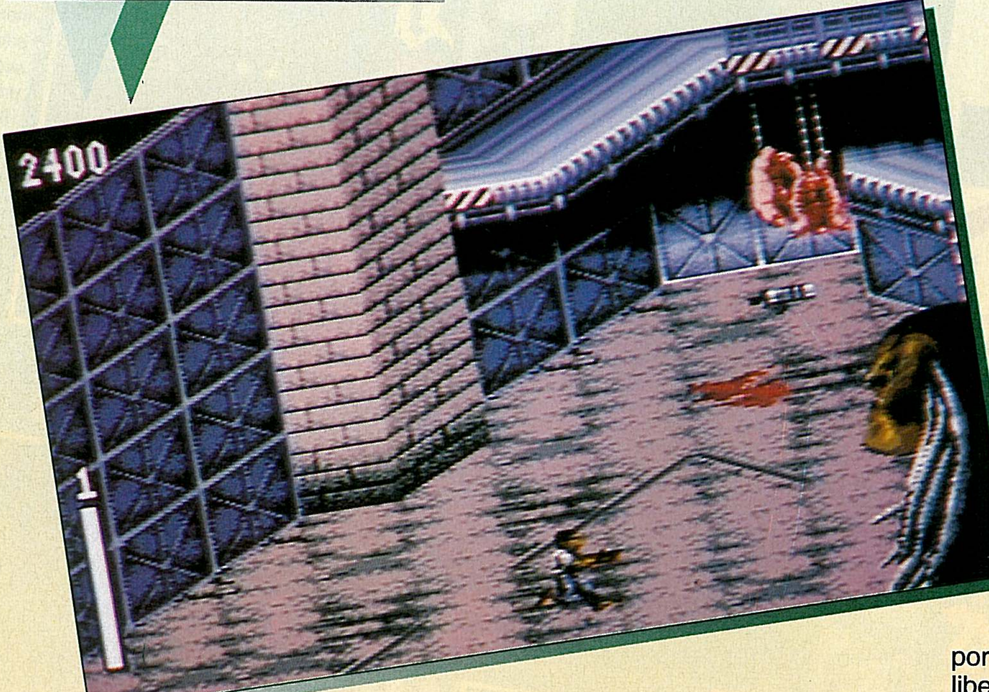

5 JUEGOS QUE HARAN TEMBLAR AL MUNDO.
El archifamoso Snoopy vuelve a hacer de las suyas. ¡Por arte de magia!.
SNOOPY'S MAGIC SHOW
KEMCO
HUDSON'S ADVENTURE Island
En un archipiélago, habitado por monstruos prehistóricos,está secuestrada la princesa Tina. ¡Sálvala!
HUDSON SOFT
TOHO CO., LTD.
GODZILLA
SPANKY'S QUEST
TAITO
¡Si rescatas al hijo de uno de los monstruos más famosos del cine, eres un monstruo!
THE ADVENTURES OF STAR SAVER
¡Monada total! El simpático Spanky necesita tu ayuda para liberar al mundo de la malvada Morticia.
Invasores alienígenas planean atacar la Tierra. Sólo tú puedes detenerles.
GAME BOY
Nintendo
SNOOPY and other Peanuts Characters: © 1958, 1965, 1975 United Feature Syndicate, Inc.
GODZILLA and MINILLA © 1992 Toho Company, Ltd.

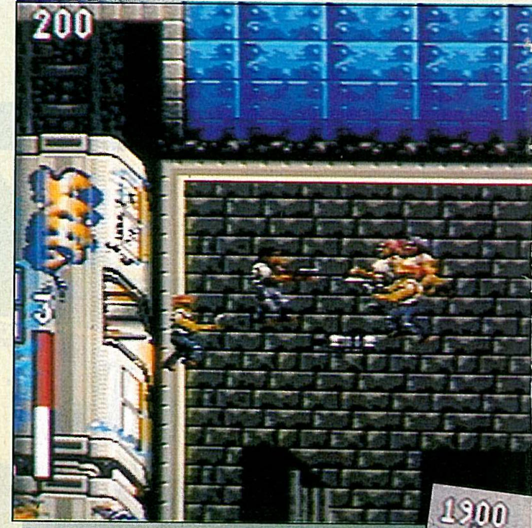


PREDATOR 2

La venganza del cazador

Mega Drive: arcade





El depredador es capaz de camuflarse y hacerse invisible, lo que le convierte en un elemento mucho más peligroso.

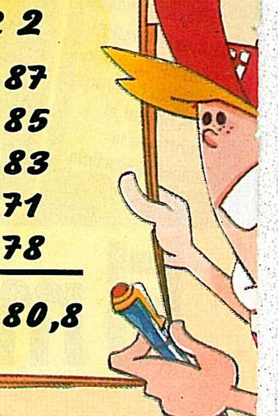
La ciudad de Los Angeles se encuentra bajo la amenaza de un peligroso alienígena que se dedica a la caza de seres humanos. Si en la primera parte el terrible cazador extraterrestre estaba oculto en lo más profundo de la jungla, ahora se ha desplazado hasta la ciudad para conseguir más trofeos humanos, con la única oposición de un inspector de policía.

Este arcade es la secuela de la película **Depredador 2,** en la que el protagonista se enfrenta en solitario a una amenaza alienígena.
En esta ocasión, el extraterrestre cuenta con la ayuda de una banda de traficantes de drogas fuertemente armada que trata de impedir el avance del inspector y hacerse con el control de las calles.

Los Angeles en peligro

El juego consta de siete niveles que se desarrollan en la ciudad de Los Angeles. En cada nivel, el inspector Harrigan tiene que rescatar de las garras del depredador a un determinado número de prisioneros que esperan su turno para ser asesinados. La misión del policía incluye, además, el desmantelamiento de los traficantes, que disponen de helicópteros, camiones que bloquean las calles, coches armados y hasta motoristas.

Mientras Harrigan lucha contra la Mafia, el extraterrestre va eliminando a sus prisioneros metódicamente; por eso el inspector debe localizar y liberar a los rehenes antes de que llegue el depredador. Sólo se admite la pérdida de cuatro prisioneros en el nivel de dificultad fácil, tres en el normal y tan sólo uno en el más duro.
Los primeros niveles transcurren en las calles y azoteas de los



PREDATOR 2

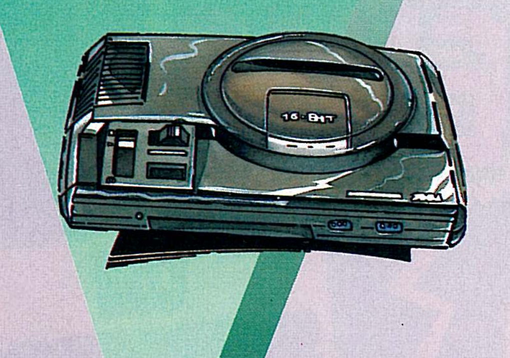
Interés:	87
Dificultad:	85
Gráficos:	83
Originalidad:	71
Sonido:	78
Total:	80,8



En el metro le espera una de las pruebas más complicadas al detective Harrigan, ya que los vagones están llenos de enemigos. La Mafia dispone de los equipos de lucha más avanzados para hacerse con el control de la ciudad.

edificios de Los Angeles; también se incluye una lucha en la carnicería y otra en los pasadizos del metro, hasta llegar a la última y más dura confrontación en el interior de la nave del depredador, fuertemente vigilada por sus compañeros extraterrestres que, aunque menos peligrosos, pueden crearle serios problemas a nuestro protagonista.
Tras la liberación de todos los rehenes, la última misión de Harrigan consiste en afrontar un duelo a muerte con el depredador y asegurarse de que su nave queda destruida para que no vuelva a la Tierra.
La acción se contempla desde una perspectiva isométrica, lo que añade mayor dificultad al juego, pero también más intensidad y realismo.

ALBERTO PASCUAL



Mega Drive: arcade-aventura

THE SIMPSONS VS THE SPACE MUTANTS

Un espray contra los alienígenas

Los mutantes han invadido la Tierra. Para colmo de males han raptado a todos los Simpson, excepto al travieso Bart. El joven tiene que liberar a todos los miembros de su familia y acabar con la plaga alienígena para siempre.



Los extraterrestres han invadido la ciudad. Ayuda a Bart Simpson a liberarla.



Este cartucho de **Sega**, inspirado en la conocida y famosa serie de televisión, está disponible ahora para la consola ***Mega Drive*** después de su paso por los ordenadores.

En cada uno de los niveles de que consta el juego, Bart debe acabar con los extraterrestres. Para conseguir su objetivo debe realizar un pequeño salto y caer sobre la cabeza de éstos. Sin embargo, los alienígenas han adquirido forma humana y no es posible distinguirlos de las personas. Por suerte, el joven Bart posee unas gafas que disponen de una cámara de rayos X, que se activan pulsando un botón del pad. Inmediatamente, el fondo del televisor se vuelve de un color verdoso, lo que permitirá al protagonista reconocer a los extraterrestres y, de esta



Pinta con el espray de color rojo todos los objetos que los mutantes han teñido de rosa.



Gracias a las gafas de rayos X podemos diferenciar a los humanos de los mutantes.

Uno de los medios de transporte más utilizado por Bart es el monopatín.

manera, aniquilar a sus enemigos. El primogénito de la familia Simpson debe de realizar una labor adicional: se trata de rociar con un espray especial de color rojo, que se encontrará a lo largo de la aventura, todos los objetos coloreados en rosa, para finalizar su labor de rescate.
Cada vez que el hijo de Boomer acabe con un mutante, de éste se desprenderá una moneda que deberá recoger, ya que le servirán para conseguir más adelante sus objetivos.
A lo largo de la aventura, Bart se va a encontrar con diferentes tiendas en las que debe comprar, con las monedas que haya adquirido con anterioridad, diversos utensilios que le serán de gran utilidad a pesar de su extraño aspecto.
A lo largo del juego, el protagonista podrá ir subido encima de su apreciado monopatín, que le permitirá ir a mayor velocidad de lo normal, aunque tendrá que estar mucho más atento para poder sortear todos los obstáculos que se crucen en su complicado camino.
Durante la aventura, el simpático Bart se encontrará con extraterrestres de tamaño bastante pequeño con los que no se puede acabar de ninguna manera. El protagonista de esta aventura deberá utilizar toda su habilidad para poder esquivarlos con éxito.
Unicamente se puede pasar de nivel pintando de rojo todos los objetos que haya teñidos de rosa. El número de objetos que quedan por pintar aparecerá en la parte inferior derecha del monitor.
Deberás estar muy atento, ya que hay objetos de todo tipo y de tamaño muy diferente que pueden pasar desapercibidos a primera vista. Pueden ser tiestos, pájaros, los toldos de las tiendas, etc.
Cada nivel que se complete con éxito, permitirá a nuestro intrépido protagonista liberar a un miembro de la simpática familia Simpson.
Cuando nuestro querido amigo no vaya montado en su monopatín, podrás ir un poco más rápido si permaneces con el botón de salto pulsado y al mismo tiempo avanzas con el pad.
Este cartucho de **Sega** posee unos gráficos muy atractivos con un fascinante colorido y un sonido bastante aceptable.

DAVID GARCIA

Para sacar ventaja

En vez de saltar sobre la cabina telefónica, utiliza una moneda en ella. Bart llamará a Moe y conseguirá hacerle enfadar. Cuando salga del bar, rocíale con el espray.



THE SIMPSONS

Interés:	73
Dificultad:	78
Gráficos:	76
Originalidad:	69
Sonido:	70
Total:	73,8

En pantalla

EARTH DEFENSE FORCE

Nuestra última esperanza



Super Nintendo: arcade





Como en otros juegos arcade, al finalizar la fase aparecen enemigos de mayor tamaño y gran poder ofensivo.

Año 4129. Te has incorporado al servicio activo de la EDF (Earth Defense Force). Esta organización ha defendido fielmente el planeta Tierra durante siglos, pero ahora una misteriosa estructura interplanetaria denominada AGYMA está diezmando sus fuerzas.

Tras el ingreso de nuestro héroe en la EDF, éste ha decidido presentarse voluntario al cuerpo de élite, y después de meses de duro entrenamiento está dispuesto a enfrentarse a las maléficas fuerzas de AGYMA. Seis duras misiones esperan a nuestro protagonista, en las cuales se debe enfrentar a las más diversas naves de combate adversarias. También encontrará dos enemigos de mayor tamaño en el transcurso de las fases; uno hacia la mitad y otro al final del nivel. Todos ellos deben recibir un elevado número de disparos para ser destruidos.

Como único equipo cuentas con la moderna nave XA-1, dotada de ocho mortíferas armas y acompañada por dos naves satélite. La XA-1 representa la tecnología más avanzada en máquinas de guerra.

Entre las diferentes armas disponemos de granadas, el Vulcan, que dispara ráfagas láser en abanico; el Atomic, que causa daños alrededor del lugar de impacto; el Homing, que se dirige directamente hacía los enemigos, y el Fotón, que puede destruir a varios adversarios de un solo disparo. Cada defensa posee sus propias características, unas más adecuadas que otras para ciertas fases. Además, el armamento puede combinarse con las diferentes posiciones que toman los satélites alrededor de la nave.

En la parte superior de la pantalla hay una barra denominada Level, la cual se rellena a medida que eliminamos a los enemigos. Cuando ésta esté colmada, nuestro disparo mejorará. El máximo nivel de disparo llega hasta el nivel cinco.

Tras un interesante argumento se esconde uno de los escasos "masacramarcianos" existentes para la consola ***Super Nintendo***. Los escenarios y los gráficos de los jefes de fase están muy bien realizados. El movimiento es muy rápido, y, además, es posible seleccionar la velocidad de la nave.

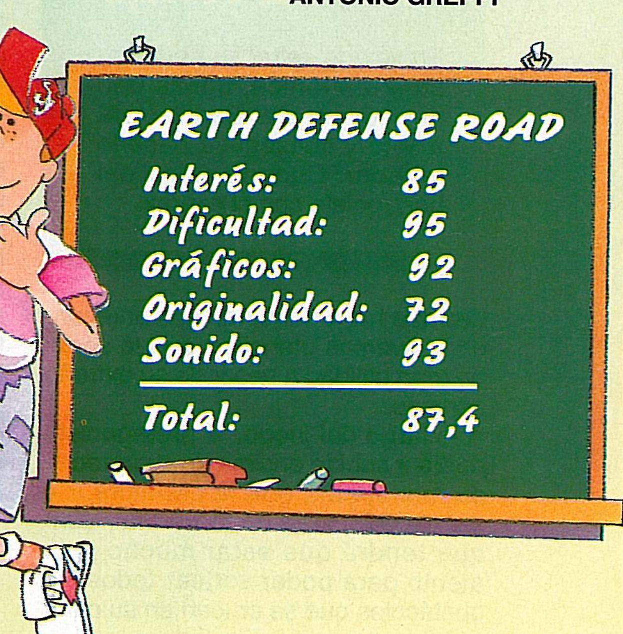
El sonido es original, y se distingue perfectamente la música de las explosiones, cosa que no ocurre en otros juegos de este tipo.

EARTH DEFENSE FORCE es un juego entretenido, al cual sólo se le puede achacar como defecto su excesiva dificultad.

ANTONIO GREPPI

Para sacar ventaja

La mejor arma para la nave es el Homing, por su habilidad de dirigirse contra los malos. A pesar de la gran dificultad del cartucho, es posible destruir a los enemigos grandes desde un punto determinado de la pantalla. ¡Encuéntralo!
Recuerda que los satélites son invulnerables. Puedes utilizarlos para evitar los disparos enemigos.



EARTH DEFENSE ROAD

Interés:	85
Dificultad:	95
Gráficos:	92
Originalidad:	72
Sonido:	93
Total:	87,4



PRO-POUCH+

ACTION PAK

PARA QUE NO SE TE CRUCEN LOS CABLES



LA BATERÍA RECARGABLE QUE SE INSERTA EN EL COMPARTIMENTO DE PILAS DE TU GAME BOY®

VERSIÓN DE 7 Y 12 HORAS (CON O SIN FUENTE DE ALIMENTACIÓN).
SE PUEDE RECARGAR MIENTRAS SE USA.

UNA SUPER-POUCH QUE SE ADAPTA A TODAS LAS CONSOLAS PORTÁTILES Y A SUS CARTUCHOS.
UNA PARA TODAS Y TODAS PARA UNA !!



MASTER PAK

TODOS LOS COMPLEMENTOS QUE TU GAME BOY® NECESITA!!

PRO-CONTROL

DISPONE DE 8 DIRECCIONES EN SU PAD, BOTONES DE CONTACTO (A,B,X,Y) ULTRA-SENSIBLES, DOS VELOCIDADES DE DISPARO AUTOMÁTICO, FUNCIÓN DE MOVIMIENTO LENTO, BOTONES DE COMIENZO, SELECCIÓN, IZQUIERDO Y DERECHO Y UN DISEÑO TOTAL.



- ACTION PAK DE 7 HORAS
- ALIMENTADOR DE CORRIENTE
- PRO-POUCH
- UN PROTECTOR PARA EL CRISTAL DE LA PANTALLA ESPECIALMENTE DECORADO
- KID DE LIMPIEZA PARA LA CONSOLA Y LOS CARTUCHOS

Distribuido por **CONSOLA CENTER, S.A.** Gran Via de les Corts, 265, 7è., 2a. 08014 Barcelona Tel. (93) 296 67 18 - Fax (93) 424 17 48

SER EL MEJOR ESTÁ EN TUS MANOS...

CHAMPION



VEN AL



NES CONTROL DECK
Consola + 1 mando.

8.600 +IVA

Más de 70 millones de videoconsolas vendidas



Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM™ VERSION ESPAÑOLA SPANISH VERSION

POWER RESET

NES CONTROL DECK MARIO
Consola + 1 mando + 1 juego: **Super Mario Bros.**

11.990 +IVA





CONSOLA NES 001
Consola + 2 mandos.

9.300 +IVA

NES ACTION SET
Consola + 2 mandos + Vídeo-pistola Zapper + 2 juegos: **Super Mario Bros y Duck Hunt.**

16.900 +IVA



MOGOLLON
en todo el mundo
SUPER SET™
VERSION ESPAÑOLA / SPANISH VERSION
¡EQUIPO COMPLETO PARA VARIOS JUGADORES!
• CONSOLA NES (CONTROL DECK™)
• NES FOUR SCORE™ (ADAPTADOR PARA CUATRO JUGADORES)
• CUATRO MANDOS DE CONTROL (NES CONTROLLERS™)
• TRIPLE CARTUCHO QUE INCLUYE: SUPER MARIO BROS.™ TETRIS NINTENDO WORLD CUP™
NES SUPER SET
Consola + Nes four score (adaptador para 4 jugadores) + 4 mandos + 3 juegos: Super Mario Bros, Tetris y Nintendo World Cup.
21.290+IVA
VEN A LA NINTENDO
Hay mogollón de posibilidades para entrar en acción. 5 packs para que elijas a tu gusto. A un precio que mola mogollón. En la Nintendo estamos todos. Tus personajes favoritos. Todos tus colegas. Es, de lejos, la consola con más juegos. ¿A qué esperas?.
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45

En pantalla



Super Nintendo: lucha

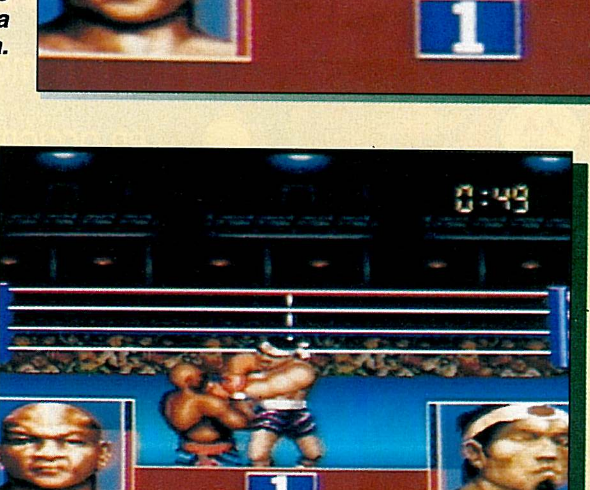
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

El tejano de los puños de oro



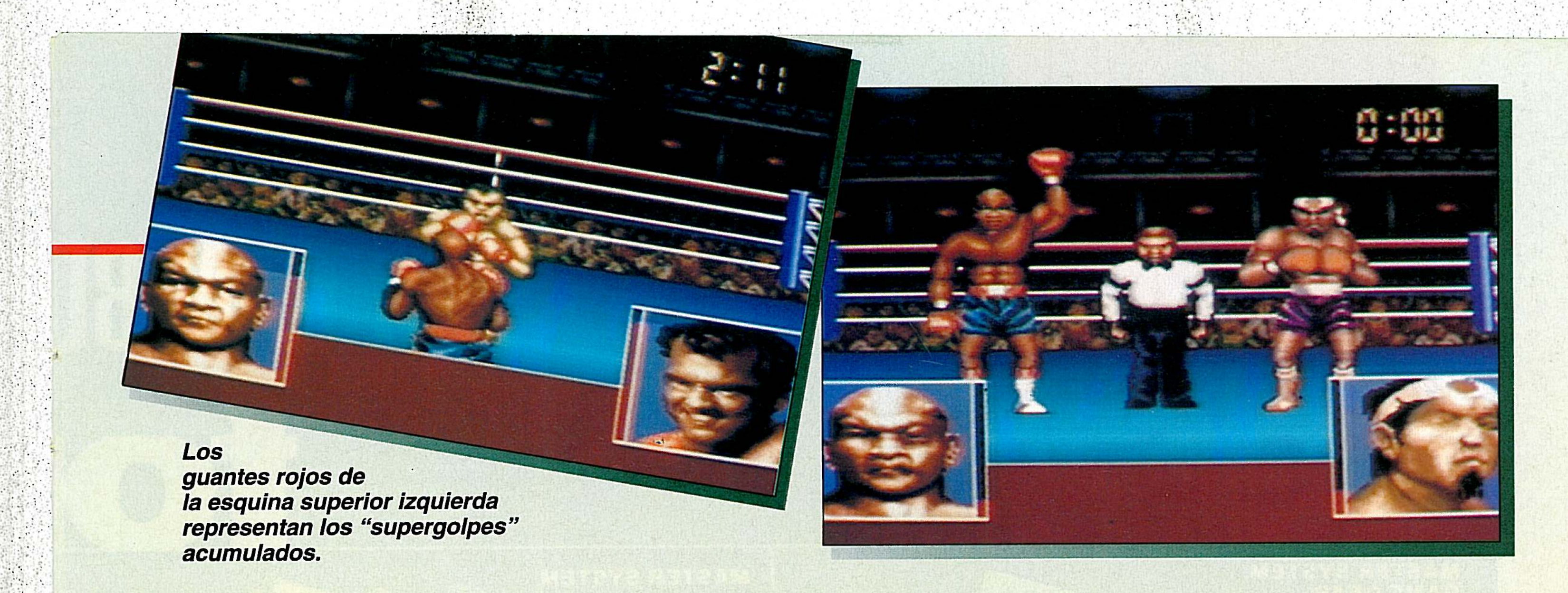
Un buen golpe de derecha es la mejor manera de romper una férrea defensa.

Foreman comenzó su carrera profesional en la década de los sesenta, obteniendo una marca de 71 victorias y solo 3 derrotas que le han convertido en un mítico boxeador en la categoría de peso pesado. Este gigante de Tejas dejó los cuadriláteros durante un tiempo, pero a sus 43 años ha regresado dispuesto a recuperar el título perdido.



En los combates largos es importante evitar los golpes de los rivales.

En todos los combates, George es uno de los protagonistas. Siempre actúa de espaldas, y su cara aparece en la esquina inferior izquierda. Los rostros de los dos contendientes sirven para conocer el nivel de energía de cada uno. A medida que son golpeados, las caras se inflaman y el indicador rojo situado en el lateral disminuye. Si éste desaparece por completo, el púgil cae al suelo y no es capaz de levantarse, la pelea finaliza. Por el contrario, en caso de que consiga ponerse en pie, puede



Los guantes rojos de la esquina superior izquierda representan los "supergolpes" acumulados.

continuar, aunque tres derribos en el mismo asalto o cuatro durante todo el combate aceleran la conclusión de éste.

El "supergolpe"

La gama de golpes no es demasiado amplia (sólo directos y cruzados), pero incorpora un potente "superpuñetazo" capaz de tumbar al rival más poderoso en la lona. Para conseguirlo es necesario encadenar buenas series de golpes hasta que aparezca un guante rojo en la parte superior. Esta es la señal indicadora de que el puño de Foreman está preparado para ejecutar uno de los famosos golpes que le han llevado a vencer 66 peleas por la vía rápida del K.O.

Usado en el momento idóneo, el "superpuñetazo" causa devastadores efectos sobre los rivales

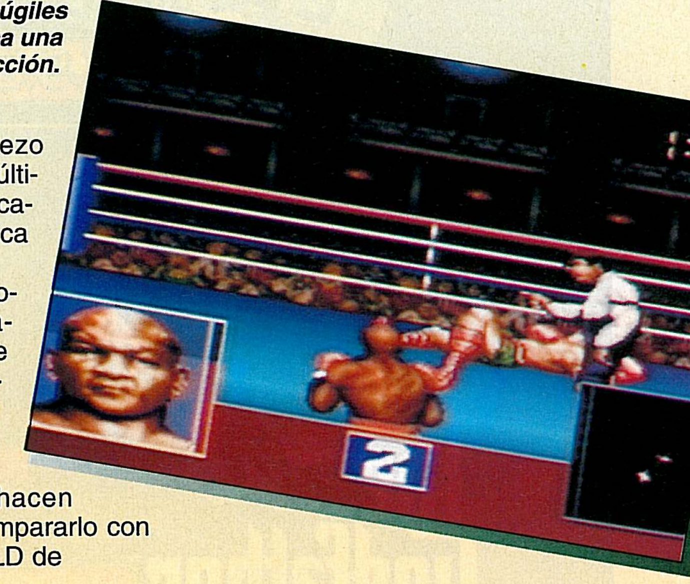
Como alternativas, se puede escoger entre disputar combates contra otro jugador o contra la computadora. En el primer caso no existen "supergolpes", mientras que en la modalidad individual cada uno de los quince rivales tiene el suyo particular. Al ir venciendo combates se avanza hacia el título de los pesos pesados, pero un tropiezo obliga a enfrentarse al último enemigo. En esta ocasión, otra derrota significa el final de la partida.

Además de la ya mencionada carencia en la variedad de golpes, este cartucho presenta importantes limitaciones en el movimiento de piernas de los púgiles. Estas deficiencias se hacen aún más patentes al compararlo con el EVANDER HOLYFIELD de *Mega Drive*, que presenta ganchos, golpes al cuerpo e incluso la posibilidad de crear un boxeador a medida. Aun así, el juego tiene el aliciente de la presencia del mítico Foreman, y es que los viejos boxeadores nunca mueren.

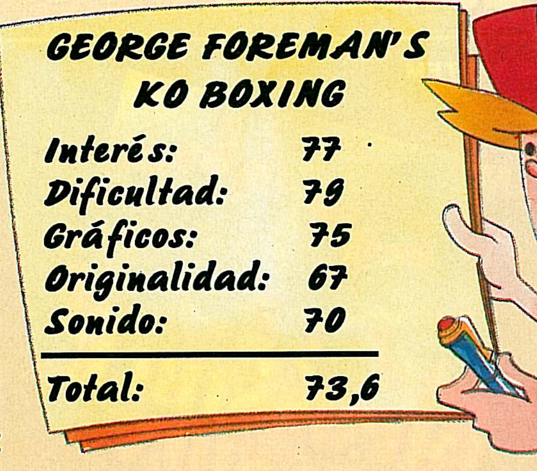
JAVIER ITURRIOZ

Para sacar ventaja

Los "superpuñetazos" acumulados no se guardan de asalto en asalto, por lo que conviene gastarlos en el momento de conseguirlos.
Esquivar los golpes del rival es la manera de asegurarse una victoria a los puntos.
Los rivales suelen emplear sus "superpuñetazos" después de retirarse para coger aliento.



Cuando uno de los púgiles cae, el árbitro aplica una cuenta de protección.



GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

Interés:	77
Dificultad:	79
Gráficos:	75
Originalidad:	67
Sonido:	70
Total:	73,6

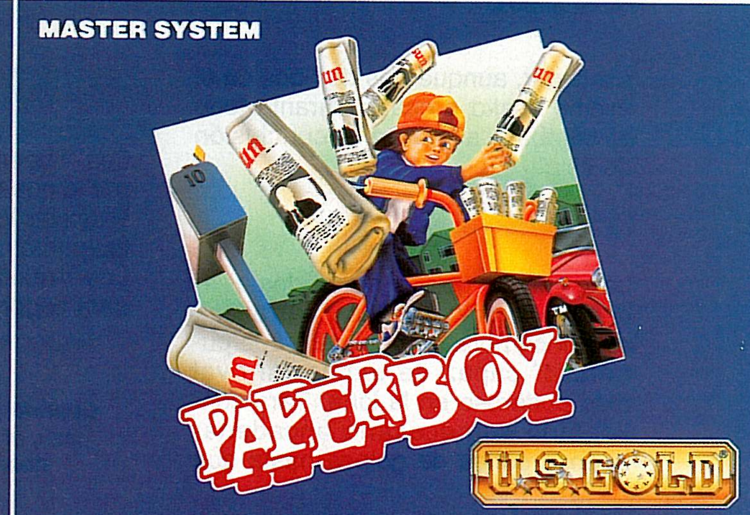


the best ACT YOU CAN BU fo

MASTER SYSTEM
GAME GEAR
Coming soon on
MEGA
DRIVE



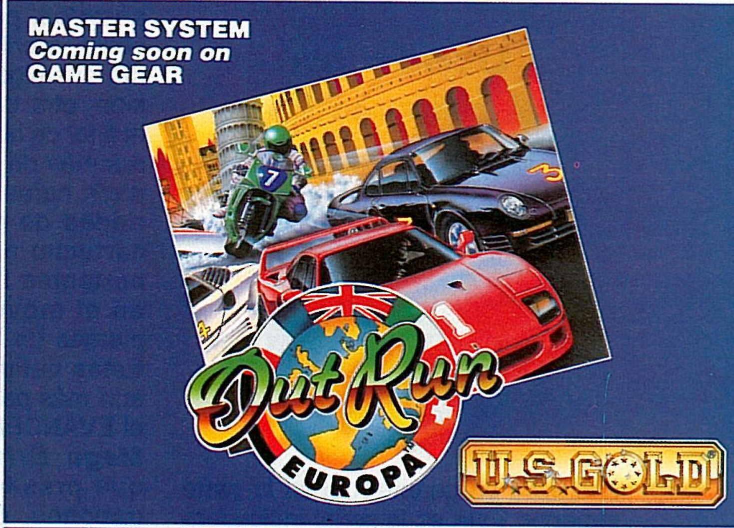
MASTER SYSTEM



Coming soon on
MASTER SYSTEM



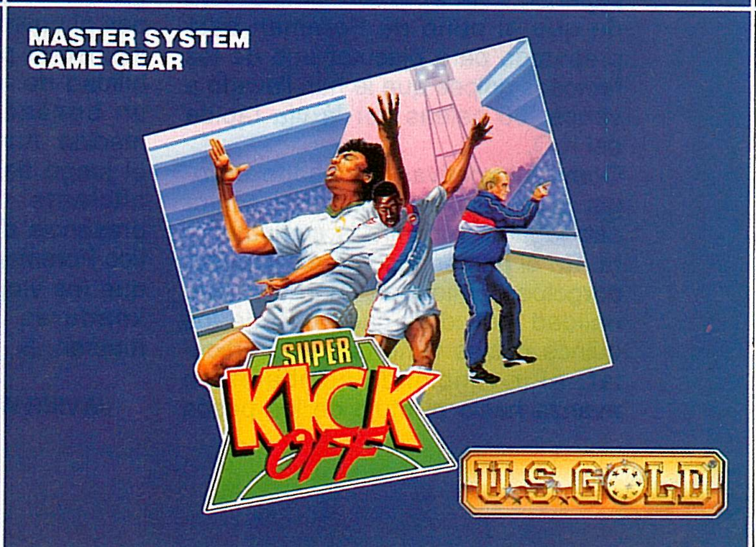
MASTER SYSTEM
Coming soon on
GAME GEAR

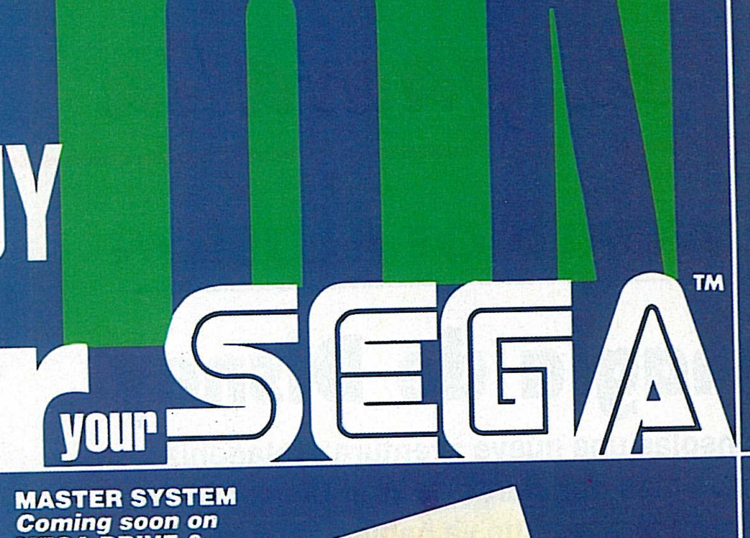


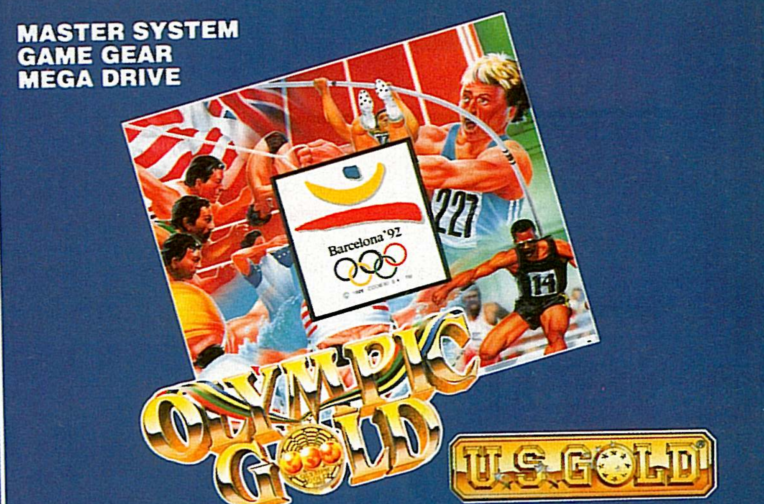
MASTER SYSTEM

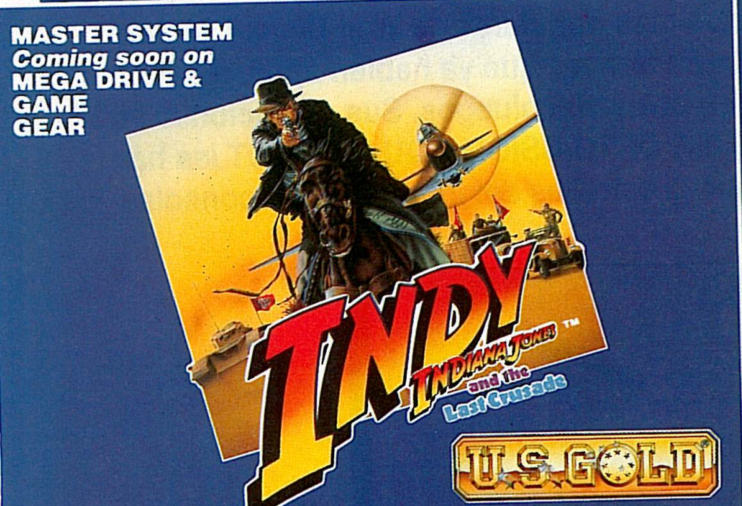


MASTER SYSTEM
GAME GEAR



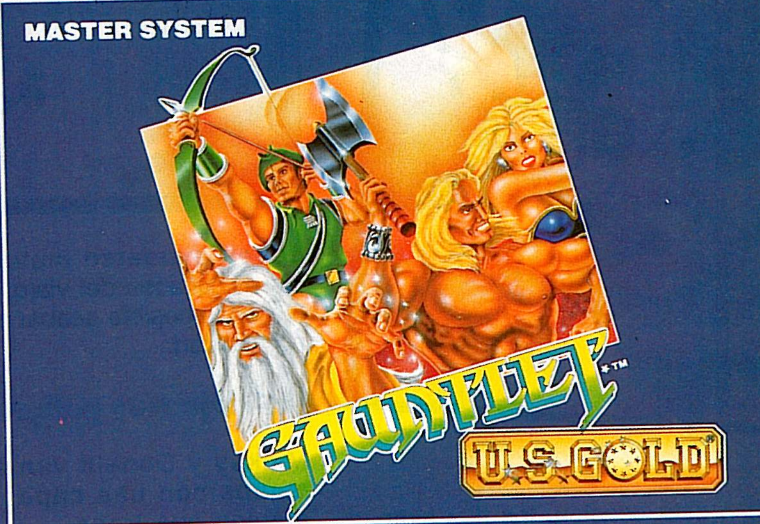












FROM



A SERIOUS EXPERIENCE

U.S.Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. England Tel: 0044 021 625 3366.

SEGA HELPLINE Tel: 040/2270961 10.00 - 18.00 An Werktagen

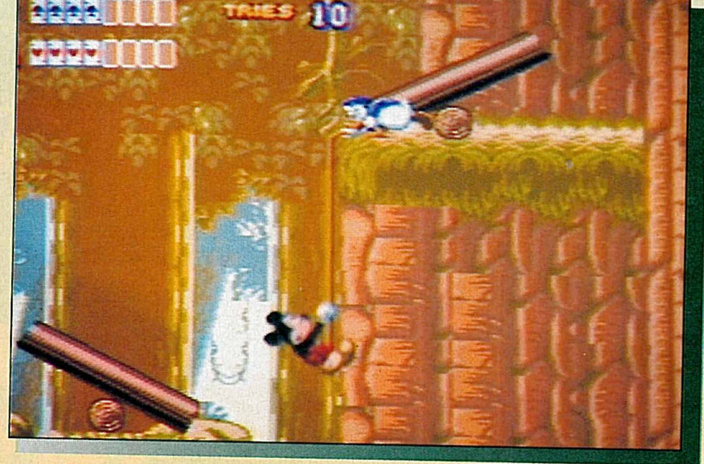
En pantalla

WORLD OF ILLUSION

La magia de Disney

Mega Drive: arcade

Ha llegado a las consolas una nueva aventura protagonizada por los dos personajes más populares de Walt Disney, el Pato Donald y el Ratón Mickey, que ya habían aparecido con anterioridad en otros videojuegos. Sus actuaciones en FANTASIA, CASTLE OF ILLUSION y QUACKSHOT les han convertido en auténticas estrellas del mundo de las consolas



Mickey y Donald tienen que ayudarse mutuamente para superar los obstáculos y trampas que sus enemigos les han preparado.



En esta ocasión, los dos simpáticos amigos se han metido en un buen lío: después de uno de sus números de magia han sido llevados a otro mundo en el que gobierna su peor enemigo. Este les reta a un combate, y sólo si consiguen la victoria podrán volver a casa, pero primero tienen que atravesar ese mundo en busca del hechicero.

El juego contiene importantes variaciones en cada una de las pantallas, dependiendo de si la modalidad es de uno o dos jugadores. Si participan juntos los dos protagonistas, deben ayudarse mutuamente en las dificultades del viaje, de otra forma es imposible acabar el juego con normalidad.

Un viaje muy peligroso

Mickey y Donald van armados con una capa mágica que transforma a los más duros enemigos en flores o pájaros. Acompañados por unos impresionantes gráficos de fondo, atraviesan los parajes más extraños en su búsqueda. En la primera etapa del viaje deberán vencer a una gigantesca araña escondida en lo más profundo del bosque. A partir de ahí les esperan increíbles aventuras de las que saldrán airosos gracias a sus poderes mágicos. También serán encerrados en una burbuja bajo el mar, se escaparán sobre una alfombra voladora por encima de las nubes, se enfrentarán en un barco pirata a un gran tiburón o se perderán en los laberintos del jardín del castillo del terrible hechicero.

Una de las escenas más interesantes se desarrolla en



Controla a los famosos personajes de Disney y utiliza la magia para acabar con el hechicero

No faltan los enfrentamientos con las peligrosas criaturas que pueblan el mundo del hechicero.

Con sus poderes mágicos pueden convertir a los rivales en inofensivas mariposas o, incluso, en flores.

el interior de una casa gigante donde se oculta la bruja *Mim*. Entre los inmensos libros, cajones, armarios y botes de caramelos y galletas, llenos de peligros, tendrán que destruir a la bruja antes del enfrentamiento final.
El hechicero les espera en su guarida para el gran combate, rodeado de fantasmas a su servicio. Su único punto vulnerable es la cabeza.
Cuando derroten a un enemigo importante, los protagonistas recibirán cofres que contienen trucos mágicos de mucha utilidad para afrontar las siguientes fases.
En definitiva, se trata de un buen estreno para la primera aventura de Mickey y Donald juntos, caracterizado por grandes dosis de fantasía y gráficos, junto con divertidas situaciones de las que sólo saldrán con ingenio y ayuda mutua.

ALBERTO PASCUAL

El juego contiene escenas divertidas y curiosas, como en la mina, donde los dos amigos deben combinar sus esfuerzos para encontrar la salida.

SUNSOFT®

ZONA SALVAJE



Recorre peligrosas avenidas a bordo del coche más sofisticado del mundo.



Con amigos como éstos, ¿quién necesita enemigos?. Vuelven los gremlins y, esta vez, vienen a por ti.

RETURN OF THE JOKER

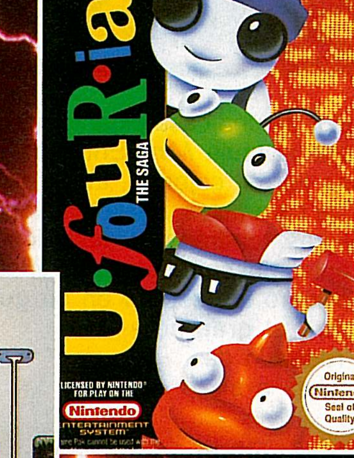
BATMAN

El Joker ha vuelto a Gotham. Y trae con él a una legión de supervillanos.

BLASTER MASTER

Vive, a los mandos de una bestia de la carretera, una aventura trepidante.





En el país de Ufouria, las Tres Llaves del Templo permanecen ocultas. Tu misión es encontrarlas.

MAS EMOCION PARA TU NINTENDO.
Atrévete con lo nuevo de SUNSOFT.





SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45

AUNQUE TE QUEDES SOLO EN CASA ...



BAILA CON VIDEOS



ANIMACION

Entre canciones y aventuras

Los más pequeños están de suerte con la variada oferta de animación que, por estas fechas, podemos encontrar en el soporte vídeo. Este tipo de producciones suelen satisfacer a casi toda la familia y, en la mayoría de los casos, la compra de estas películas se hace para uso de los chavales y disfrute de los demás. En este apartado, Walt Disney se lleva la palma, y las Navidades de 1992 tienen como buque insignia a "La Cenicienta", uno de sus clásicos más apreciados.



Ea historia de la huérfana que pierde un zapato de cristal tiene su punta de lanza en la riqueza del color y la fuerza de su tema central, Bibidi-babidi-bu. Su distribuidora en España confía en que este film bata todas las marcas de ventas de vídeo en España, y para ello llevaron a cabo una sonora campaña de lanzamiento en la que se eligió a La Cenicienta española de los noventa, atributo que, por votación de los medios informativos, recayó en la modelo Inés Sastre.

La risa y la emoción continúan. Nuevas aventuras de Mickey Mouse, el Pato Donald y Goofy aparecen periódicamente, pero con mayor profusión cuando el año se acaba. El deporte se retoma en ***La olimpiada de Goofy***, en la que este simpático perro se entretiene en el juego del rugby y pretende mejorar sus aptitudes como tenista. ***Donald en el país de las matemáticas*** ofrece la posibilidad de repasar algunas de las reglas de esta ciencia, con ríos que rebosan números y árboles con raíces cuadradas. El primero de los diseños Disney regresa con dos adaptaciones de relatos universales: ***Mickey y las judías mágicas*** y ***El príncipe y el mendigo***. En las dos tiene la ayuda de los otros dos personajes de la casa señalados anteriormente, con la aportación de Pluto en la versión de la obra de Mark Twain.



La factoría más popular en el mundo de la animación incluye nuevos personajes, como ***Pedro y el lobo***, adaptación de un clásico relato ruso, y ***La leyenda de Sleepy Hollow***, con la aportación de Bing Crosby. Además, ofrece la conjunción de personajes reales con animación en historias tan divertidas



FernGully: un canto a la Ecología

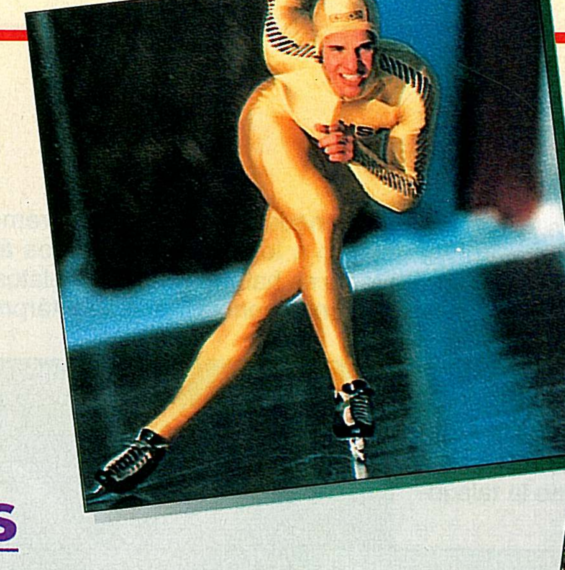
El medio ambiente nos preocupa a casi todos y nos sentimos especialmente sensibilizados con relatos en los que, por ejemplo, se atenta contra la Amazonia. FernGully es un lugar hermoso, el último reducto de una selva encantadora que recoge toda la belleza que podamos imaginar. Un paraíso donde habitan duendecillos, animales que saben respetar el orden de las cosas y que antaño se llevaron bien con los humanos.
El progreso avanza y FernGully está a punto de ser devorada por la civilización, mucho más cuando la tala indiscriminada de árboles libera a las fuerzas del mal, prisioneras en un gran tronco desde hacía mucho tiempo. El combate es feroz y sólo el poder mágico de la crédula Crysta, un hada en camino de convertirse en reina de su especie, y un humano reducido con sus poderes pueden detener una implacable invasión que, afortunadamente, salva lo irremediable y condena de nuevo a los enemigos de los árboles y las plantas. Como es habitual en estos relatos, cuenta con una buena banda sonora, llena de intérpretes conocidos, y ofrece la novedad de que todos sus personajes han sido doblados por el humorista Angel Garó
Historias como éstas, llenas de vívidos colores, y que utilizan un lenguaje fácilmente legible, permiten que cada día nos tomemos más en serio nuestro planeta y la riqueza que contiene. Algo que a todos nos corresponde salvaguardar.



Crysta y el humano son los personajes centrales de FernGully. Batty Koda es un murciélago que ofrece en FernGully la nota humorística.



como ***La bruja novata*** y ***Canción del sur***. La música y los efectos especiales –obtuvo sendas candidaturas al Oscar– son esenciales en la segunda, mientras que Angela Landsbury ejerce de la bruja aficionada que se hace cargo de tres chavales evacuados de un pueblo costero.
Las referencia al cine animado no se acaban en Disney. Uno de sus mejores hombres, escindido hace años, Don Bluth, es el responsable de ***Fievel va al oeste***, segunda entrega de las aventuras de este ratón que un buen día emigró de Rusia con la errónea creencia de que en Estados Unidos no había gatos.
Otro ratón y su sempiterno enemigo protagonizan diversas entregas numeradas de un título tan evocador como atractivo: ***Lo mejor de Tom y Jerry***. Con esos dos nombres mágicos está dicho casi todo, y si, además, se trata de antologías de unas aventuras que comenzaron hace más de cincuenta años, el entretenimiento está asegurado.
Y para concluir, otro relato que hará las delicias de chicos y grandes: ***El príncipe Cascanueces***. Adaptada de la obra de Hoffman, tiene todos los ingredientes exigidos a un film de animación: aventuras, música y personajes entrañables. La reina de lo ratones condenó a un muñeco encantado llamado Cascanueces, y sólo se podrá deshacer el hechizo si el joven vence al rey de los ratones y conquistaba el amor de una muchacha.
En otra línea distinta, donde la acción es la mayor excusa, destaca ***Akira,*** el film de Katsuhiro Otomo, ya comentado en el número anterior de nuestra revista, y que sentó las bases de un estilo propio que, procedente de Japón, ha sabido impactar en casi todo el mundo con diversas secuelas televisivas.



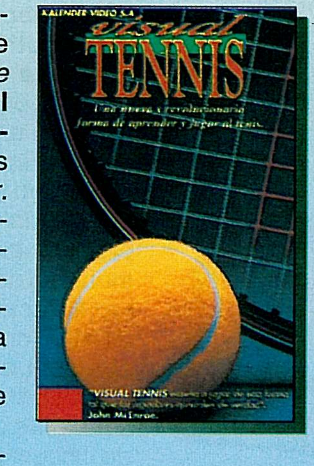
DEPORTES

A brazo partido

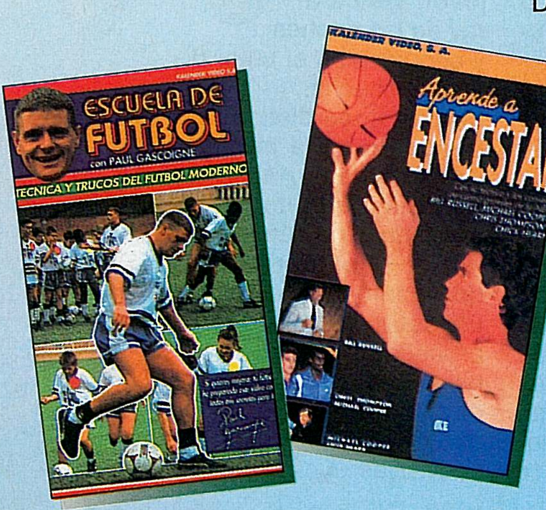
No sólo de películas se puede alimentar nuestro vídeo. Aparte de su utilidad como método educativo, también podemos disfrutar con el mundo del deporte, recordando grandes mitos, partidos excepcionales o, lo que resulta igualmente atractivo, aprendiendo las técnicas más depuradas en cada disciplina.

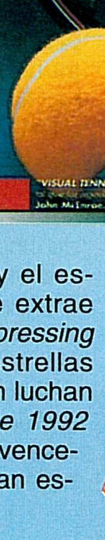
El fútbol, el baloncesto y el golf suelen ser los deportes más utilizados para este fin, pero, en un año olímpico como este que termina, no pueden faltar las referencias a grandes hitos en la más importante confrontación deportiva. Mientras esperamos con fruición los grandes momentos de Barcelona 92, nos conformamos con *Grandes Enfrentamientos Olímpicos*. Revivir la emoción de la lucha por el reinado de la velocidad en Seul entre **Lewis** y **Johnson** sigue siendo una gozada.

En el deporte rey es **Paul Gascoigne**, el inevitable Gazza, quien se encarga de la *Escuela de fútbol*, mientras que **Bill Russell** y **Michael Cooper** son los responsables de *Aprende a encestar*. De *Visual tenis*, otra novedades, John McEnroe llegó a afirmar: "Enseña a jugar de una forma tal que los jugadores aprenden de verdad".



Otra disciplina, a caballo entre el deporte y el espectáculo, de la que se extrae gran jugo en vídeo es el *pressing catch* o WWF. Treinta estrellas adscritas a esta federación luchan entre sí en *Royal Rumble 1992* hasta que quede un único vencedor. Y no podía faltar la gran estrella de esta disciplina, **Hulk Hogan,** quien, en *Survivor series, el mayor desafío,* se enfrenta a El Enterrador en una cinta que ofrece imágenes exclusivas fuera del ring. Las dos horas de proyección se completan con otros combates en los que toman parte figuras bien conocidas para los amantes de esta disciplina, como El Poli Loco, Los Sacamantecas o Los Beverly Brothers.





SI TE QUEDAS en CASA
SOLO HAY UN VIDEO ...

P.V.P. RECOMENDADO
1.995 Pts.

DE JOHN HUGHES

SOLO en CASA

(HOME ALONE)

FOX VIDEO

HUGHES

SI VAS AL CINE
SOLO HAY UNA PELICULA



Vídeo

DEPORTES

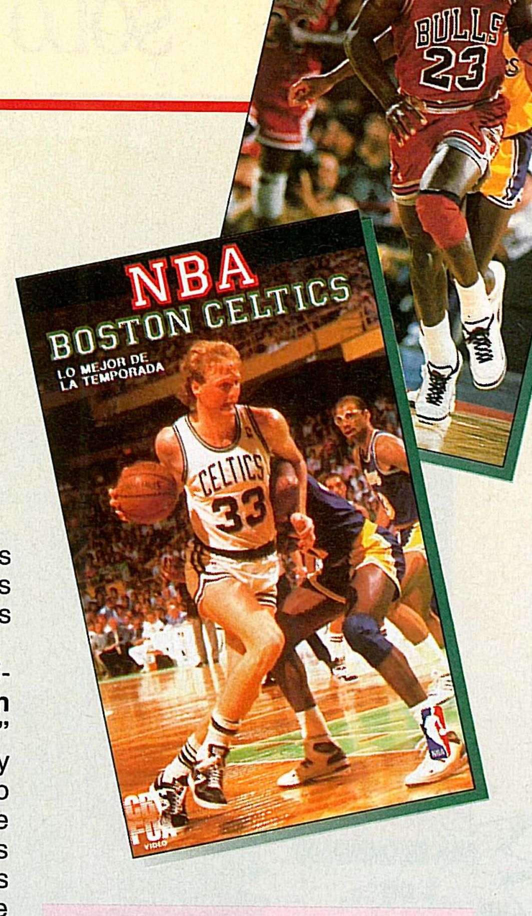
La locura de la canasta

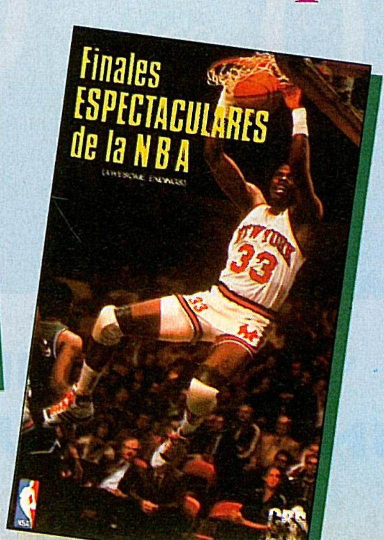
Nada menos que dieciséis vídeos ha puesto en el mercado de la venta directa la firma CBS/Fox para uso y disfrute de los amantes del baloncesto. Desde los mejores equipos a los grandes jugadores de la historia más reciente en el mundo de la canasta.

Cinco son los equipos estudiados en ocho cintas –a los Detroit Pinstons se les dedican tres entregas, y dos a Los Angeles Lakers–, y, naturalmente, no falta ninguno de los que más seguidores tienen en todo el mundo, a excepción de los Nicks de Nueva York. Los Chicago Bulls, Los Angeles Lakers, Boston Celtics y Dallas Mavericks se llevan la tajada.

Entre las figuras relevantes, brillan con luz propia **Kareen Abdul Jabbar**, **"Magic" Johnson**, **Larry Bird** y **Michael Jordan**. Este último ha cogido el relevo como jefe de la NBA tras la retirada de los dos primeros y las frecuentes lesiones en la espalda que han aconsejado a **Bird** pensar también en su retiro.

Además, la colección se completa con cuatro vídeos dedicados a la *NBA All Star*, las *Finales espectaculares de la NBA* y dos entregas de *Mates impresionantes y errores divertidísimos de la NBA*. Incluso los poco aficionados pueden pasar buenos ratos con estas cintas.





Ponte Barbie

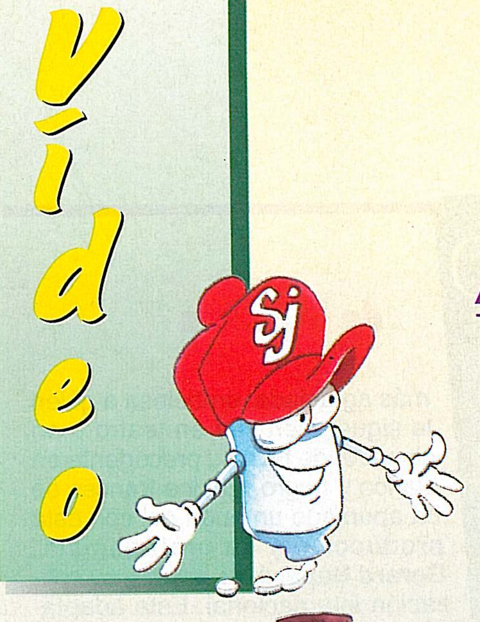
Hasta ahora era **Jane Fonda** quien nos ayudaba con sus piruetas a mantenernos en forma, e incluso a ganarla. Aunque reconocemos sus indudables méritos como actriz y su escultural figura, la verdad es que con una muñeca como la que nos ocupa, las cosas cambian bastante. *Ponte en forma con Barbie*, ese es el sugestivo título de un vídeo que contiene una serie de ejercicios aprobados por la Aerobics and Fitness Asociation of America (AFAA). Junto a un grupo de jóvenes, Barbie baila, lleva a cabo diversos ejercicios y se convierte en la reina del gimnasio. Uno de los grandes hallazgos de la cinta es que se pueden aprender nuevos pasos de baile, que aparecen acompañados de una música tremendamente actual, con los que poder presumir ante los amigos. Ponte Barbie, es una buena recomendación.



Neo-Tokyo está a punto de E·X·P·L·O·T·A·R
A LA VENTA
EN VIDEO
(PRECIO RECOMENDADO)
2.995 ptas.
EDICION LIMITADA
• Compra la película y participa en el sorteo de 50 consolas SUPER NINTENDO
• Regalo de 6 postales coleccionables en el interior de cada película.
RECORD Pictures
RECORD VISION
VIDEO ENTERTAINMENT
AKIRA
de Katsuhiro Otomo


FELICES
SJ
SJ

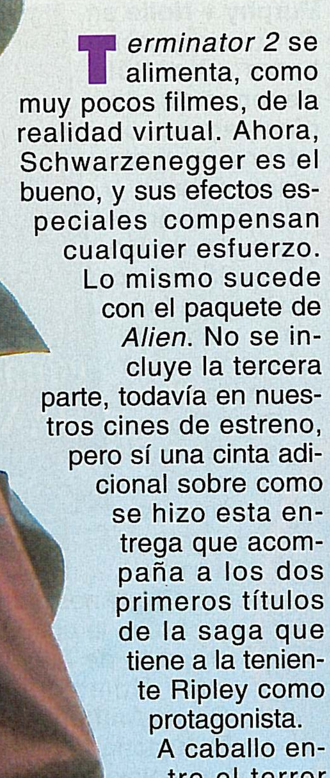

FIESTAS



ACCION

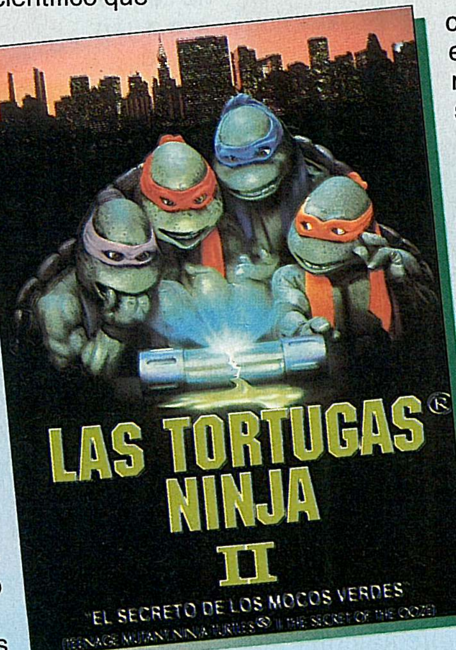
Héroes en el tiempo

El género de acción nos ha deparado estas Navidades toda una galería de personajes que forman un ramillete inesperado. Desde Terminator a Aliens, pasando por Darkman, Freddy Kruger, Bruce Lee... Toda una pléyade para reconfortarnos en la contemplación de las imágenes televisivas mientras las más crudas horas del invierno se dejan sentir fuera de casa.



Terminator 2 se alimenta, como muy pocos filmes, de la realidad virtual. Ahora, Schwarzenegger es el bueno, y sus efectos especiales compensan cualquier esfuerzo. Lo mismo sucede con el paquete de *Alien*. No se incluye la tercera parte, todavía en nuestros cines de estreno, pero sí una cinta adicional sobre como se hizo esta entrega que acompaña a los dos primeros títulos de la saga que tiene a la teniente Ripley como protagonista.

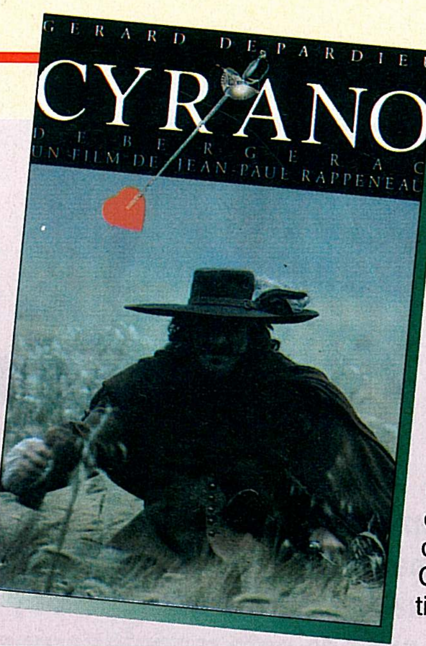
A caballo entre el terror y la intriga se sitúa *Darkman,* uno de los últimos héroes cinematográficos que, por derecho propio, puede pasar a la galería de personajes legados por el mejor cine del género. Un joven científico que experimentaba con piel sintética sufre un sabotaje. Su deseo de venganza se basa en la posibilidad de hacer mascarillas que imitan la cara de otras personas, pero cuya duración y fiabilidad sólo la consigue durante un mínimo espacio de tiempo.



Hay personajes cinematográficos que nacen con el terror y terminan en comedia o en historias tiernas, como la de *Eduardo Manostijeras,* un ser a lo Frankestein, creado por un científico loco, pero que no pudo dotarle de manos y sí de cortantes estiletes con los que te puede hacer un corte de pelo en cinco segundos. Lo malo es que el chico se termina arañando la cara, aunque el maquillaje es capaz de obrar milagros y hacer que muchas jovencitas se enamoren de su físico al verlo por televisión. En suma, tú también te encariñarás con él, mucho más si adelantamos que el actor que lo encarna se llama **Johnny Deep.**

Viven en cloacas y dan más cera que la que arde. Responden a los nombres de Leonardo, Michelangelo, Rafael y Donatello. Son las adolescentes y mutantes *Tortugas ninja II,* ya en venta directa con su segunda aventura, *El secreto de los mocos verdes*. Que se preparen los enemigos de la ecología y las alcantarillas respiren tranquilas. Estos cuatro

La sorpresa de la cultura

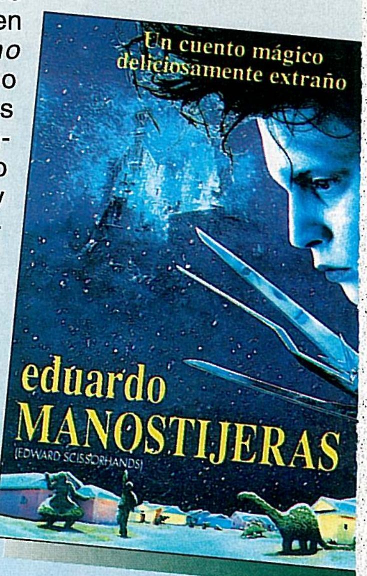


Llama poderosamente la atención que un héroe clásico, extraído para el cine de la literatura, y llevado a la pantalla con fidelidad y elegancia, pueda convertirse en un personaje estrella. *Cyrano de Bergerac* ha aventajado, desde su salida en venta directa, a otros filmes que han gozado de mayor aceptación popular durante su estreno en pantallas comerciales.
La historia del poeta narigudo que se enamora de su prima Roxanne y que oculta su rostro por el de otra persona más agraciada, embelesa a quien la sigue, bien sea en teatro o en cine, donde tuvo su precedente en blanco y negro. El cine francés se ha apuntado un buen gol con esta producción y su protagonista, **Gerard Depardieu,** asentó su cotización internacional. Esta adaptación no necesita maquillaje, ni mucho menos cirugía estética, a la que, sin duda, hubiese recurrido Cyrano de haber vivido en nuestros tiempos.



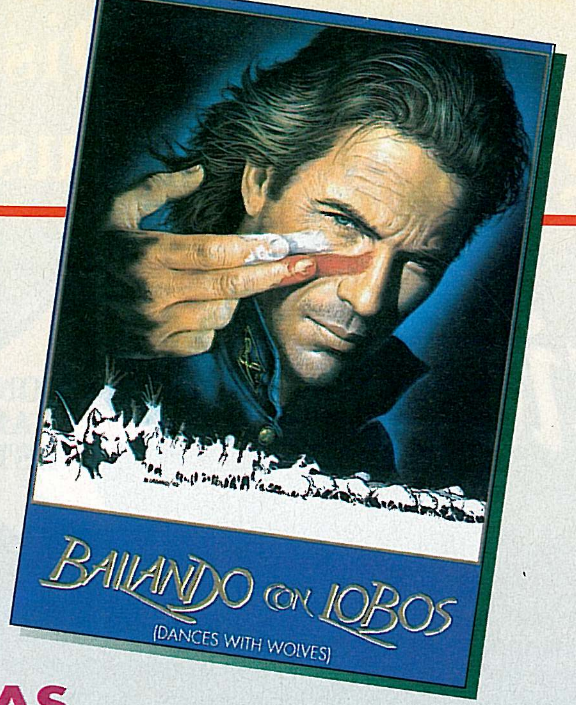
En cuanto a *Las pesadillas de Freddy,* se trata de cuatro entregas de dos episodios cada una que recogen los mejores momentos de la serie televisiva. El requemado personaje de las uñas de acero y el jersey de rayas se pone el esmoquin para reptiles humanizados amantes de las pizzas han vuelto.
La acción pura y dura, y el terror, vienen de la mano de dos viejos conocidos: Bruce Lee y Freddy Kruger. Del primero, se han editado, con carátulas especiales, seis películas que constituyen su obra antológica para el cine norteamericano. Desde *El furor del dragón* –en la que aparece **Chuck Norris**–, hasta *Ultimo combate* y *La leyenda de Bruce Lee,* sin olvidarnos de su gran éxito en nuestras pantallas: *Karate a muerte en Bangkok.*

visitarnos en nuestro propio domicilio. Otros que vuelven son el policía Jack y Reggie Hammon o, lo que es lo mismo, **Eddie Murphy** y **Nolte** en *Cuarenta y ocho horas más.* Sólo disponen de dos días para encontrar a un capo del crimen y lavar su imagen. La acción trepidante, no exenta de buenas dosis de humor, está servida.



Para poner punto final a esta relación, una de cine fantástico. El que nos propone *Freejack,* con la aportación en el reparto de **Mick Jagger** y del último ganador del Oscar, **Anthony Hopkins,** en una historia futurista llena de persecuciones y riesgo. Casi exactamente lo contrario que *La batalla de los Ewoks,* esos pequeños seres creados por **George Lucas** dentro de su trilogía de *La guerra de las galaxias,* y que han tenido su continuación en el cine y en una serie televisiva.



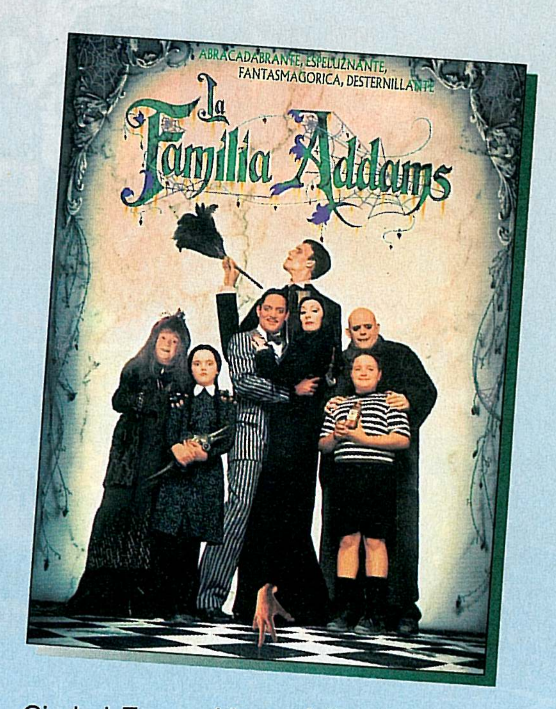




AVENTURAS

Mejor solo que mal acompañado

Macaulay Culkin saltó a la fama gracias a "Solo en casa", una comedia de aventuras en la que un niño, olvidado en su casa por sus padres durante las Navidades, ha de vérselas con una pareja de ladrones que pretende asaltar su casa. Es uno de los ejemplos de esa película que nos podemos llevar a casa para siempre, pero que cuenta con un amplio abanico en los géneros de aventuras y comedia. Extremos tan opuestos que van desde Bailando con lobos hasta la colección de filmes protagonizados por Bruce Lee.





Si el argumento de *Solo en casa,* que tiene su continuación por estas fechas en la pantalla grande, sirve para reunir a toda la familia, no se queda atrás el oscarizado trabajo como director de **Kevin Costner.** *Bailando con lobos* también es su nombre como indio, una vez que se traslada a un puesto fronterizo y se encuentra con que es el último soldado. Su amistad con los aborígenes le conduce a una decisión extrema.

El western no tiene apenas continuidad, pero sí coexiste con aventuras mágicas que se han convertido en clásicos del cine, como *El mago de Oz,* la consagración de **Judy Garland** y una serie de personajes adorables que perduran sobre el tiempo y sobre el arco iris al que conduce un camino de oro. Y si el camino de Dorothy en busca de la Ciudad Esmeralda está lleno de situaciones inverosímiles, no olvidemos a *Bingo,* el perro que se escapó del circo y al que le acusan de un asesinato. Chuky es su fiel amigo y a él debe recurrir.

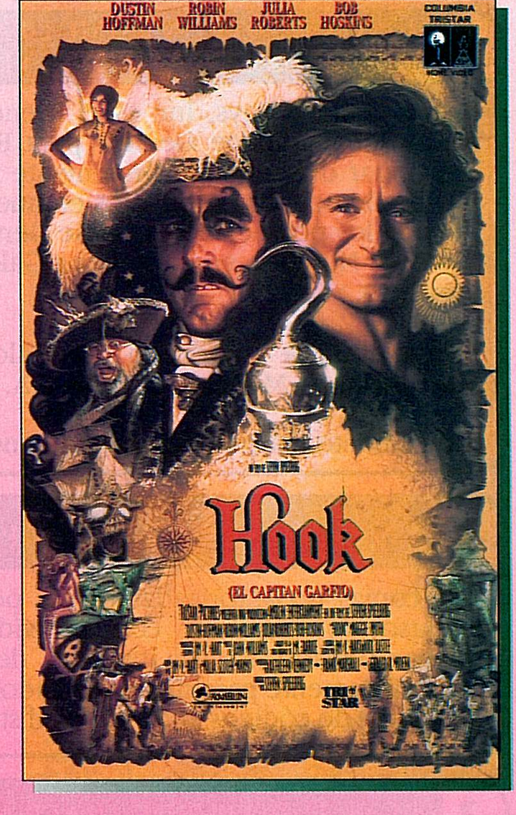
Claro que, aventura por aventura, ahí tenemos a *La familia Addams,* con Gómez, Fétido, Morticia y Mano. Resulta que Fétido, el hermano pequeño, olvidó quién era tras un accidente en el Triángulo de las Bermudas, y una ambiciosa mujer le hace creer que es su hijo y confunde



Estas Navidades, la oferta videográfica se ha visto incrementada

a Gómez para que le muestre el camino al inmenso tesoro familiar.
Personajes inverosímiles y que, sorprendentemente, hablan. Ahí está el caso de *Mira quién habla* y su continuación, *Mira quién habla también.* Bebés que en la más tierna infancia, incluso antes de nacer, nos confían sus secretos con voces como las de **Moncho Borrajo, Rosa María Sardá** y **Juanito Navarro.** Cuando el protagonista dice papá, se acabó la historia. Pero aún es más inverosímil un coche que es capaz de pensar por sí mismo, aparte de poseer su propia voz. *Herbie en el Grand Prix de Montecarlo* es, sin duda, la aventura más divertida de este peculiar "escarabajo".
La comedia moderna nos presenta a un impredecible **Schwarzenegger** convertido en profesor. *Poli de guardería* fue su primera incursión en la comedia y el público respaldó su trabajo como si de otro film de acción se tratase. John Kimble busca a un esquivo criminal y tiene que enfrentarse a una pandilla de alumnos dispuestos a no dejar títere con cabeza. La marcha en la liga de "Los armadillos del Estado de Texas", algo parecido a un equipo de rugby, no puede ser más catastrófica, pero en el transcurso de *El gran pelotazo* asistimos a la llegada de un nuevo entrenador que quiere enmendar el rumbo.

Historia con gancho



Hace años que **Steven Spielberg** quería rodar su visión particular de la historia de Peter Pan. Al final nos legó *Hook,* en la que nos presenta a un héroe que se ha olvidado de quién fue para inscribirse dentro de esa larga lista de ejecutivos que juegan a desenfundar más rápido que los demás su teléfono portátil y mandan a un colaborador para que grabe en vídeo el partido de béisbol de su hijo porque ellos están muy atareados como para perder una mañana.
El caso es que Garfio rapta a sus hijos y obliga a que el bueno de Peter acuda de nuevo al país de Nuncajamás. Ese Peter Pan entrado en kilos y con gafas poco puede hacer contra un pirata entrenado por el alimento de la venganza. Unicamente una Campanilla como **Julia Roberts** puede recuperar, en sólo tres días, a ese niño que nunca quiso crecer.

VENDER UN GAME GENIE® NO AUTORIZADO COMPORTA TRES PROBLEMAS

1 LA VENTA DE UN GAME GENIE® NO AUTORIZADO EN NUESTROS TERRITORIOS EXCLUSIVOS CONSTITUYE UNA INFRACCION DE NUESTROS DERECHOS

Lewis Galoob Toys, Inc es el licenciatario y distribuidor único y exclusivo del potenciador de video juegos Game Genie® para Estados Unidos y Europa Occidental*. Estamos dispuestos a continuar defendiendo firmemente nuestros legítimos derechos frente a la venta de imitaciones ilícitas de nuestros productos en nuestros territorios, hasta donde las leyes lo permitan. Asegúrese de que los potenciadores Game Genie® que usted vende son productos originales fabricados por Galoob. No dude en consultar a Galoob o a sus distribuidores autorizados si tiene alguna duda al respecto.

El distribuidor autorizado por Galoob para Game Genie® en España y Portugal es Fabricas Agrupadas de Muñecas de Onil, S.A. (FAMOSA).

Unicamente los potenciadores Game Genie® autorizados llevan los nombres Galoob y Famosa.

2 UN GAME GENIE® ILEGAL PUEDE SER UN GAME GENIE® DEFECTUOSO

Las copias no autorizadas de los potenciadores Game Genie® importadas ilegalmente pueden incluso no funcionar con los video-juegos comercializados en España. Todo video-juego comercializado en un mercado determinado, debe utilizar códigos especiales desarrollados específicamente para dicho mercado; dichos códigos especiales aparecen descritos únicamente en los libros de códigos autorizados distribuidos en el territorio de dicho mercado.

3 EL FUTURO PUEDE TRAER MAS PROBLEMAS

Galoob ha presentado una solicitud de licencia exclusiva para utilizar las patentes del Game Genie® en 13 paises de Europa Occidental*, incluyendo España. Exigiremos firmemente el respeto, reconocimiento y ejecución de cualquier futura patente, así como los derechos de propiedad intelectual y marcas registradas hasta donde las leyes lo permitan.

Actualmente, está a la venta en España el potenciador Game Genie® para el sistema NES®. En 1993, estarán disponibles los potenciadores Game Genie® para Sega®, Megadrive®,SuperNES® y Game Boy®.

* Territorios exclusivos: Estados Unidos de América; Alemania, Austria, Bélgica, Dinamarca, España, Finlandia, Francia, Grecia, Holanda, Irlanda, Italia, Luxemburgo, Noruega, Portugal, Reino Unido, Suecia, Suiza.

GALOOB®

Lewis Galoob Toys, Inc. 500 Forbes Boulevard, South San Francisco, CA 94080 USA.

LOGO: CREADO POR **CODEMASTERS®**



DESDE AHORA SERAS EL MAS PODEROSO
Elige tú el nivel
Salta mas alto
Golpea mas fuerte
Vidas infinitas
Invencible
Mas velocidad
Potencia más de 100 videojuegos
POR SOLO 6.500 pts.
GAME GENIE
Este es el Game Genie sólo para Nintendo Nes
Game Genie en tu consola
Famosa
EL NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS
NINTENDO y NES son marcas registradas por NINTENDO OF AMERICA INC. GAME GENIE no está fabricado, ni distribuido, ni refrendado por NINTENDO OF AMERICA INC

CONSOLAS

En pantalla

TROG!

La salvación de los dinosaurios





Al comerse las piñas, los dinosaurios se transforman en peligrosos animales.

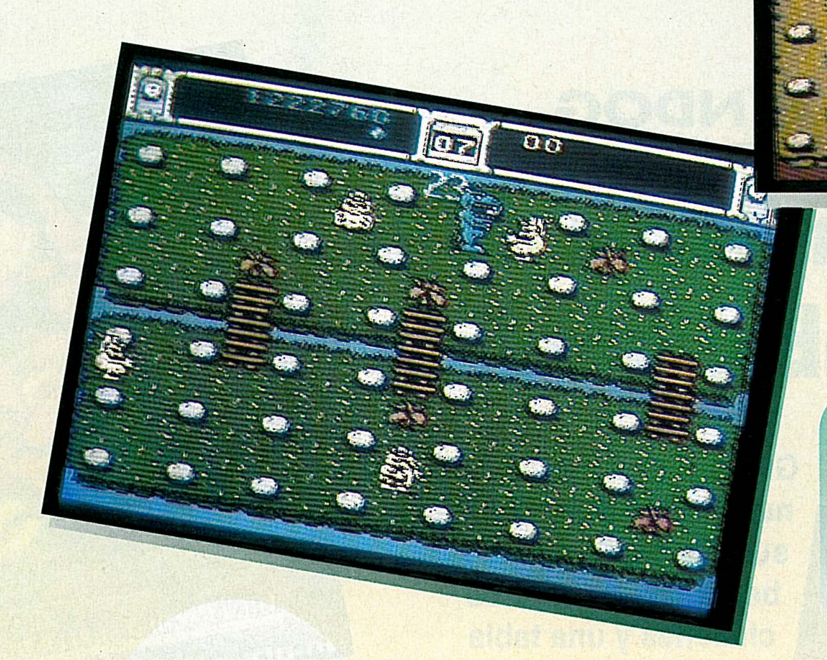
Muchos siglos atrás, en un país llamado Og, vivían unos cavernícolas con un solo ojo, que disfrutaban almorzando dinosaurios. Spike y Bloop son dos de estos animales que, para sobrevivir, deben recoger todos los huevos de sus temibles enemigos.



Atención a los túneles de salida y entrada, cuyos umbrales son similares.

El juego se desarrolla en cincuenta islas que deben ser limpiadas de huevos para que aparezca el camino que da acceso a la siguiente fase. A fin de dificultar esta tarea, los primitivos habitantes de Og no dudan en usar todo tipo de artimañas y en construir defensas con huesos, maderas y piedras. Para que la cosa sea más complicada, los protagonistas no pueden permitirse el lujo de caer al agua, mientras que sus incansables adversarios tienen la capacidad de sumergirse y salir en el lugar deseado.

Por otra parte, aparecen sucesivamente diversos objetos que producen efectos tales como aumentar o reducir la velocidad y transformar a los pacíficos dinosaurios en implacables

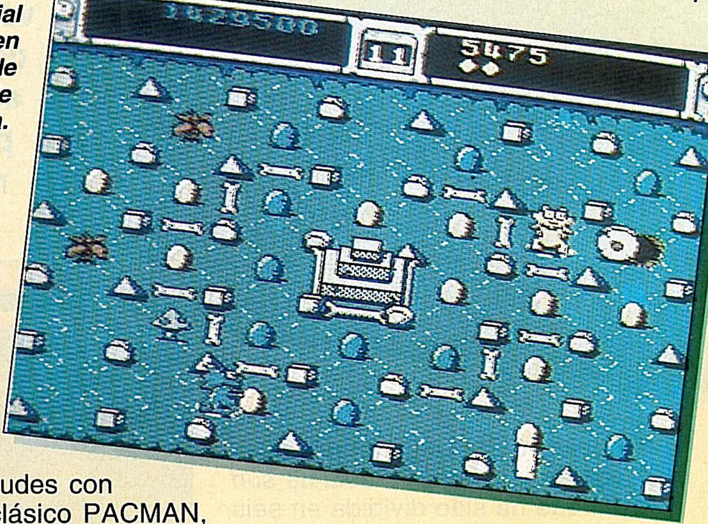


En las fases de bonos, el tiempo aparece en el centro de la pantalla. Las catapultas permiten saltar. Con ellas se consiguen unos desplazamientos más rápidos.

Para sacar ventaja

Algunos túneles llevan directamente a otra isla sin necesidad de finalizar esa fase.
En las pantallas de bonos es fundamental hacerse con las flores rojas, ya que así aumenta considerablemente la velocidad.

Los hambrientos Trog quieren terminar con los dinosaurios, pero éstos se resisten con todas sus fuerzas



Hay que poner especial cuidado en defenderse de las ruedas de piedra.

depredadores de sus rivales durante un breve período de tiempo.

Un buen dúo

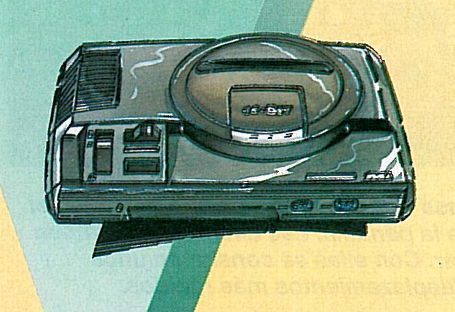
Sin duda, la opción más entretenida es la que permite la participación de dos jugadores simultáneamente. En este caso, cada uno se encarga de recoger los huevos de su color y escapar lo más rápido posible. El que consiga hacerlo antes, en cada una de las fases, recibe una suma de puntos adicionales. Por tanto, en esta modalidad es necesario enfrentarse contra los enemigos naturales y contra el otro dinosaurio al que se puede golpear para obstaculizar su camino. Esta rivalidad se hace aún más patente en las tres pantallas de bonos, en las que, con la limitación de tiempo, los dos buscan el mayor número de puntos.

Algunos de los aspectos hacen que **TROG** presente ciertas similitudes con los cartuchos del clásico PACMAN, aunque con mucha más variedad, tanto en los circuitos como en los elementos (catapultas, túneles, etc...) que lo hacen más entretenido.

Para terminar, baste mencionar que se echan en falta los códigos de fase, lo que obliga a empezar desde el principio en cada partida.

JAVIER ITURRIOZ

TROG!	
Interés:	80
Dificultad:	72
Gráficos:	78
Originalidad:	73
Sonido:	72
Total:	75,0



Mega Drive: plataformas

GREENDOG

En busca de la tabla perdida

Greendog, el protagonista de nuestra historia, es el típico surfista californiano, con bermudas de colores chillones y una tabla reluciente como único vestuario, que, por los avatares del destino, se va a ver envuelto en una aventura que le hará creer que la pirueta más peligrosa hecha sobre una ola es un juego de niños.



Nuestro personaje es capaz de realizar un gran número de acciones: aquí le vemos en plena faena submarina.

El objetivo del juego es el de encontrar una antigua tabla de *surf* azteca que ha sido dividida en seis trozos, para lo cual nuestro héroe deberá atravesar una cantidad de escenarios más que respetable.

Greendog dispondrá para defenderse de un disco volador capaz de acabar con el más pintado, aparte de una serie de ayudas que aparecerán al golpear con su disco una serie de objetos, como postes totémicos, bidones o ánforas, según la fase en que se encuentre. Todos estos objetos se hallan esparcidos por el mapeado. Por ello deberás recorrerlo en casi toda su extensión si quieres encontrarlos todos. En cuanto a los objetos que obtendremos, éstos podrán ser: comida, que nos dará puntos extra, o latas de cola, que nos bajarán el nivel de daños.

En contados casos aparecerán una serie de ayudas especiales de varios tipos. La primera de ellas es el superdisco, que no hará falta lanzar, ya que él solito se dirigirá hacia cualquier enemigo que aparezca en la pantalla.

También tenemos el reloj, que paralizará a todos los enemigos, estén donde estén, durante un corto plazo de tiempo.

El paraguas–sombrero hará inmune a Greendog ante cualquier ataque enemigo y le dará la posibilidad de caminar por el agua sin que sufrir daño alguno, todo ello en un cortísimo espacio de tiempo.

Saber columpiarse en las lianas es de vital importancia para acceder a nuevos niveles y no morir ensartado en las estacas.

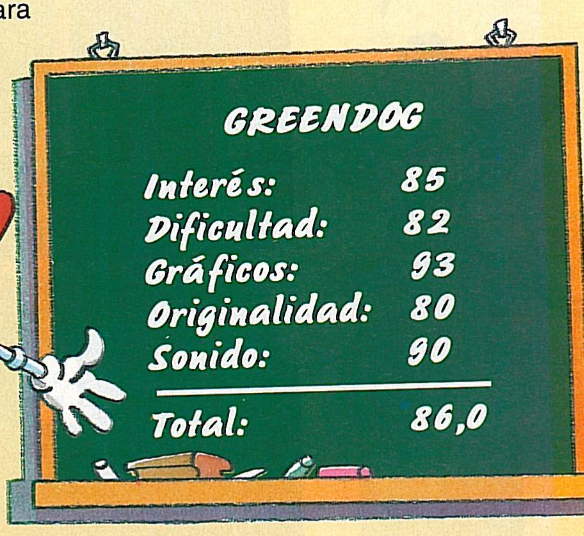
Sobre un extraño artilugio volador podemos atravesar el océano y eliminar a los enemigos que tratan de impedir nuestro avance.

En contadas fases aparecerá la mascota de Greendog, un gracioso perrito que, si consigues darle un hueso, te ayudará matando a algunos enemigos.

Comienza la acción

La primera fase transcurre en Grenada, una espesa y frondosa selva tropical en la que podrás emular al mismísimo Tarzán, ya que en una zona de la fase aparecerán una serie de lianas en las que podrás columpiarte cual el famoso personaje.
El siguiente nivel se desarrolla en unas catacumbas aztecas en las que deberemos acabar con un enemigo final de fase. Este será el mismo en todos los niveles, pero con una forma de ataque distinta. Una vez que termines con él, conseguirás un trozo de la tabla.
Después de obtener una parte de la tabla, accederás a un nivel de bonus en el que pilotarás un peculiar artefacto volador a pedales. Las siguientes fases transcurrirán en lugares tan diversos como una playa, una estación de metro, una pista de patinaje en la que podremos escoger entre unos patines o un *skate board* para demostrar todas nuestras habilidades, o una cueva en la que nos enfrentaremos a un esqueleto pirata que intentará por todos los medios rebanarnos con su sable.
En cuanto a gráficos, el juego desborda colorido por los cuatro costados. El diseño de los personajes está hecho con mucho humor, y los decorados están realizados con verdadero gusto y esmero.
Los movimientos, tanto los de los personajes como los de fondo, están realmente conseguidos. En definitiva, un juego que engancha incluso al más reacio.

CARLOS F. MATEOS





FASE 1

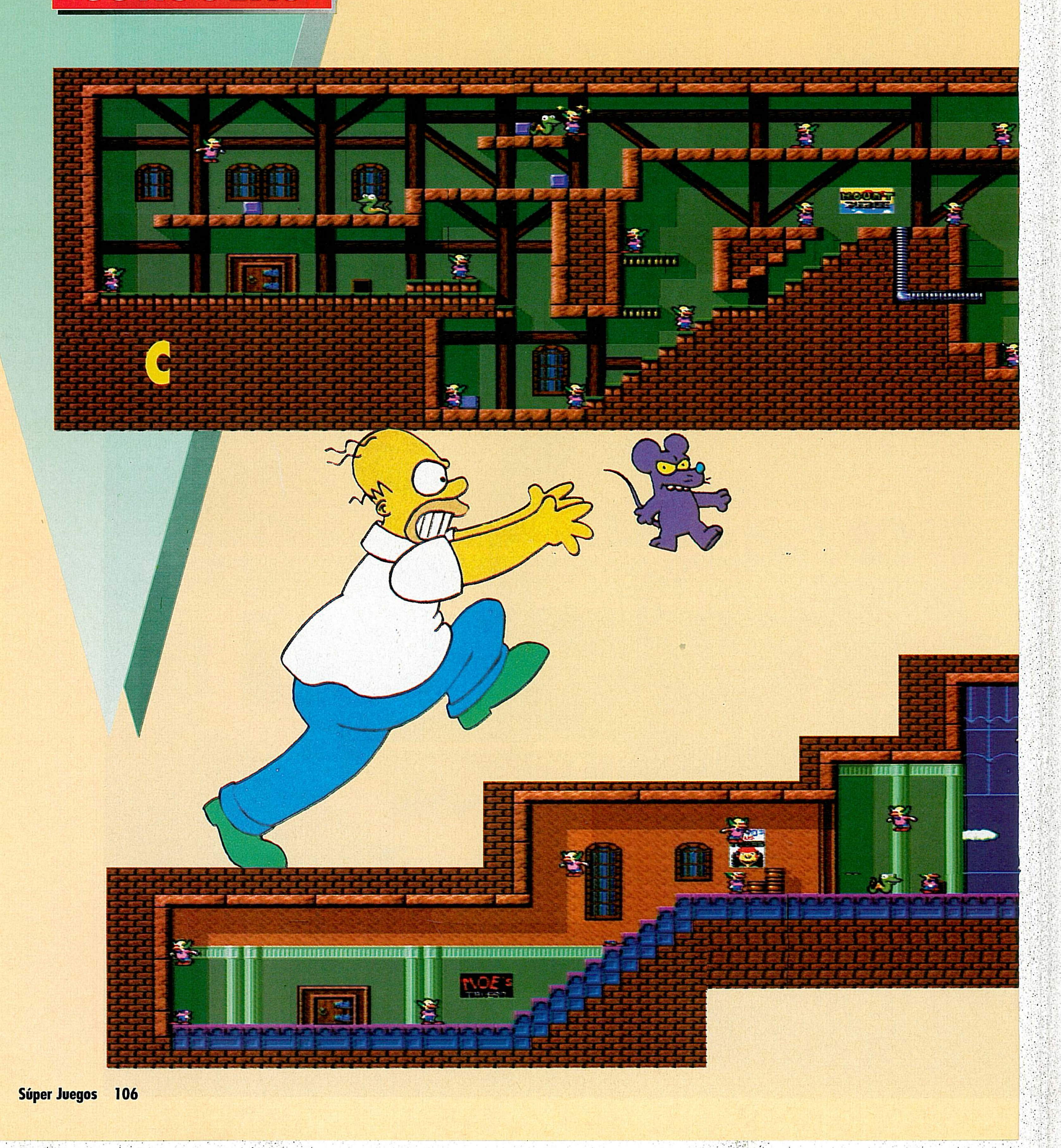
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

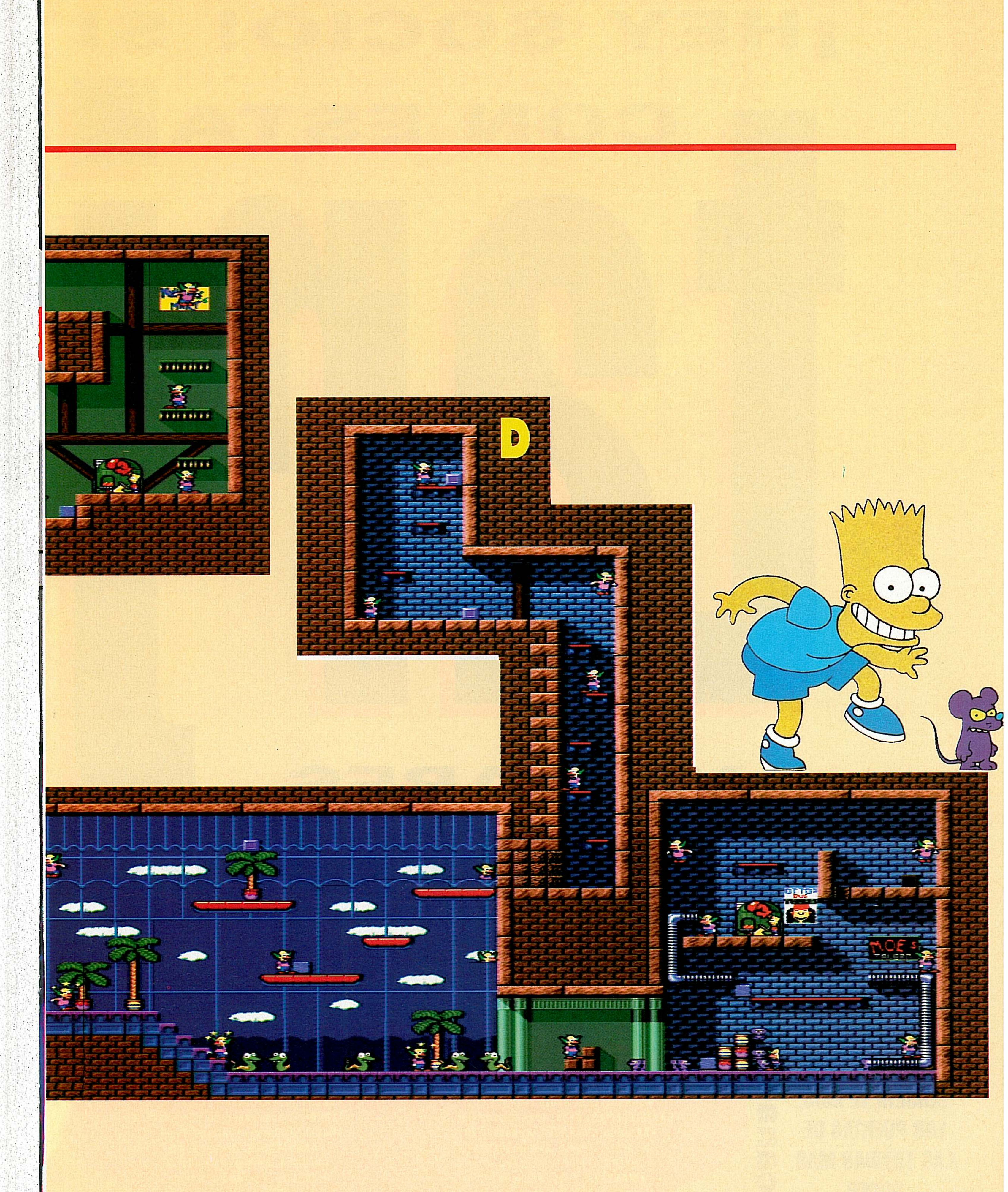
El parque de atracciones de Krusty ha amanecido plagado de ratones. Sólo la intervención de Bart Simpson y de su padre Homer podrá arreglar esta caótica situación. Al igual que en el popular juego Lemmings, debes conducir a los roedores hasta su trampa mortal. Para ello has de ayudarte de diferentes objetos, pero ten cuidado de que la manada no se desmande.



B


A
B
C
D




D

TE HACES eta

canadian
CLUB
LOS super juegos
000002
DAVID MARTIN CAMPO

TODO SON VENTAJAS:

- Pasa la página y mira los importantes DESCUENTOS EN EXCLUSIVA que tienes como socio del club.
- Tendrás DESCUENTO SEGURO EN TODOS LOS PRODUCTOS adquiridos en cualquier centro CANADIAN.
- Recibirás puntualmente el catálogo de ofertas CANADIAN.
- Podrás adquirir PRODUCTOS EXCLUSIVOS Super juegos a precio de socio (Chandals, camisetas, bicis, gorras ... y muchas cosas más).
- Te propondremos fantásticos viajes con aventuras sorprendentes.
- Podrás comprar, vender o intercambiar con otros socios a través de nuestro club.

¿TODAVIA NO ERES SOCIO DE SUPERJUEGOS?

¡Ahora es el momento para entrar en el club más super!

COMO HACERTE CON ELLA:

- Gratis, suscribiéndote.
- O por solo 1.000 Ptas. Rellena el cupón de la solapa que aparece en la última página de esta revista.



Pº Sta. María de la Cabeza, 1 MADRID
Montera, 32 -2º MADRID
Pau Claris, 106 (Metro Plza. Cataluña) BARCELONA
Centro Independencia, Local 100 B-2 ZARAGOZA



(91) 527 39 34

CLUB canadian super juegos

JOYSTICK FANTASTIC PARA SUPERNINTENDO Y MEGA DRIVE

P.V.P.: 4.900 **SOCIOS 4.190**



HANDY BOY

P.V.P.: 5.990

SOCIOS 4.990



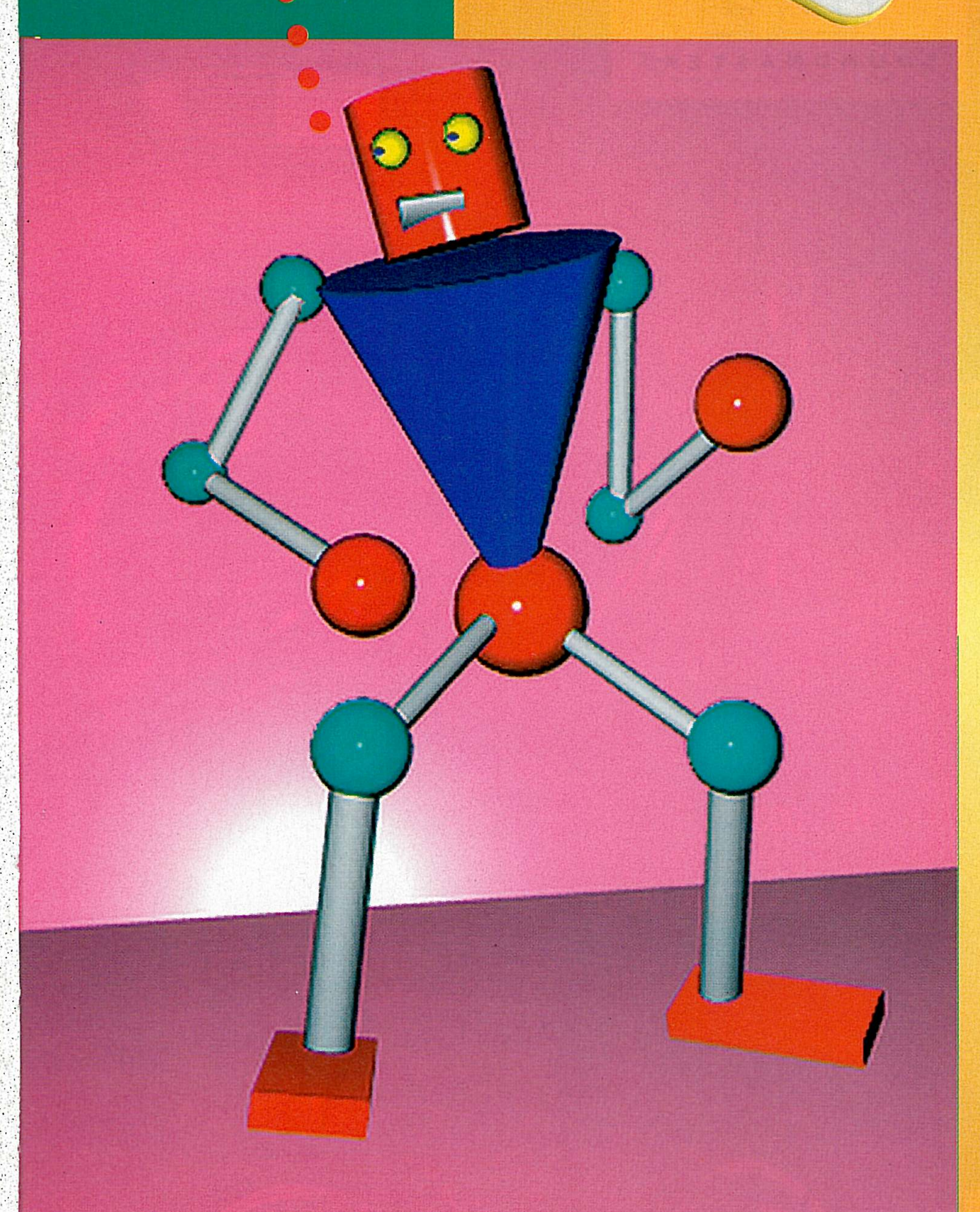
GAME GENIE



AMIGA 500

P.V.P.: 45.650

SOCIOS 39.900



POWER PACK

P.V.P.: 3.995

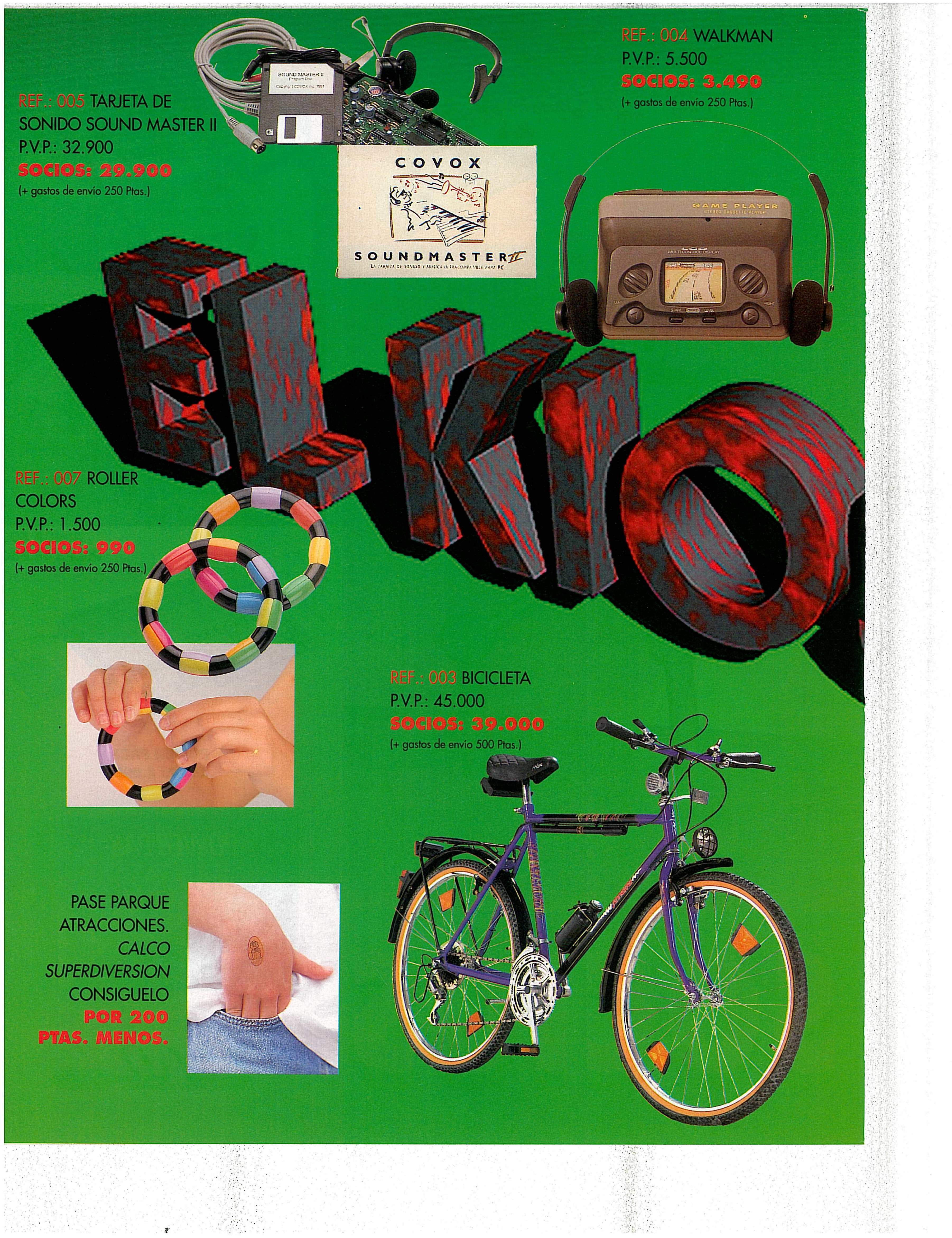
SOCIOS 3.495



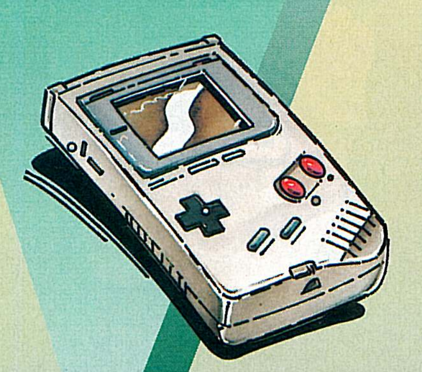
SOCIOS



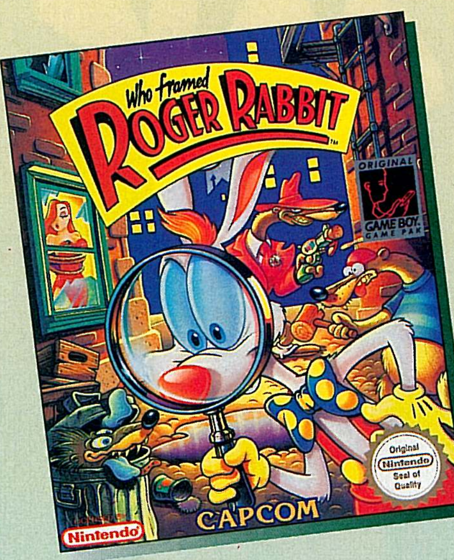
GASTOS DE ENVIO 250 Ptas.


REF.: 005 TARJETA DE SONIDO SOUND MASTER II
P.V.P.: 32.900
SOCIOS: 29.900
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
COVOX
SOUNDMASTER II
LA TARJETA DE SONIDO Y MUSICA ULTRACOMPATIBLE PARA PC
REF.: 004 WALKMAN
P.V.P.: 5.500
SOCIOS: 3.490
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
GAME PLAYER
EL KIO
REF.: 007 ROLLER COLORS
P.V.P.: 1.500
SOCIOS: 990
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
REF.: 003 BICICLETA
P.V.P.: 45.000
SOCIOS: 39.000
(+ gastos de envío 500 Ptas.)
PASE PARQUE ATRACCIONES.
CALCO SUPERDIVERSION
CONSIGUELO POR 200 PTAS. MENOS.


REF.: 002 CHANDALL
P.V.P.: 6.000
SOCIOS: 3.500
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
REF.: 001 CHANDALL
P.V.P.: 6.000
SOCIOS: 3.500
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
REF.: 006 AJEDREZ ELECTRONICO
P.V.P.: 5.900
SOCIOS: 4.990
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
SOCO
REF. 001 TALLA P
REF. 001 TALLA G
REF. 002 TALLA P
REF. 002 TALLA G
REF. 003
REF. 004
REF. 005
REF. 006
REF. 007
Nombre y Apellidos:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: Edad:
Modelo de consola u ordenador que posees:
Nº de Socio club Super Juegos:
FORMA DE PAGO:
MEDIANTE TARJETA CREDITO VISA Nº:
Fecha de caducidad de la tarjeta
Nombre del titular si es distinto
TALON BANCARIO ADJUNTO (A EDICIONES MENSUALES S.A.)
Fecha y Firma.
Envía este cupón a: EDICIONES MENSUALES. Club SUPER JUEGOS
C/ O'Donnell, 12 - 4ª Planta. 28009 MADRID



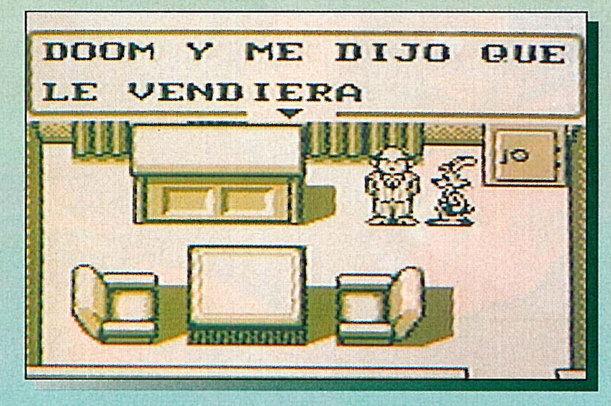
Game Boy: arcade



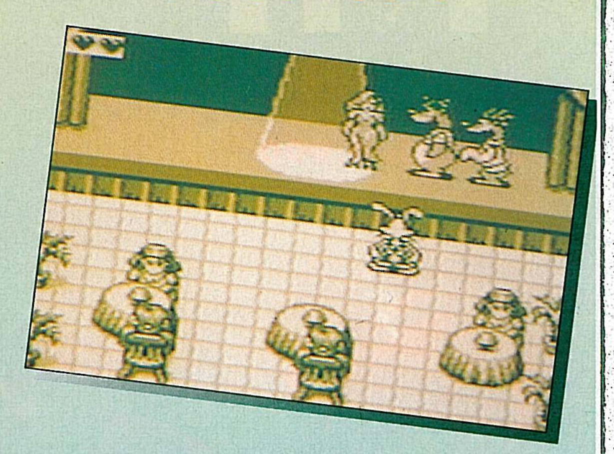
ROGER RABBIT

¿Dónde está Jessica?

N ***intendo*** lleva a la consola ***Game Boy*** una entretenida aventura inspirada en la famosísima película "¿Quién engañó a Roger Rabbit?".
La historia comienza cuando Roger Rabbit recibe en su estudio de filmación la llamada de su amigo Marvin, el cual le ruega que se acerque por su factoría lo antes posible. Al llegar allí, Marvin le comunica que está muy asustado, pues piensa que quieren matarle. En ese momento, los malos de turno aparecen por la ventana, disparando y matando a Marvin. Para colmo de males, la misma banda consigue raptar a la bellísima Jessica, la novia de Roger.
La misión del intrépido Roger Rabbit es muy clara: descubrir al asesino de Marvin y rescatar a la hermosa Jessica. Todo el juego se desarrolla en la ciudad de Toon –la ciudad de los dibujos animados–, por la cual deberá ir el valiente conejo entrando en todas las tiendas, casas y bares que encuentre para poder solventar con éxito su investigación. El protagonista de la historia se encontrará con numerosos personajes que le irán dando diferentes pistas y objetos, de gran utilidad en su empeño por salvar a la despampanante Jessica.



Es muy importante prestar atención a los personajes; en muchas ocasiones nos ofrecerán pistas de indudable valor.



La exuberante Jessica nos deleita en el escenario, pero el peligro sigue presente.

Roger Rabbit tiene que realizar una misión muy determinada en cada nivel para poder pasar a la siguiente escena. Así, en el primero debe encontrar un papel en el que está la contraseña para poder pasar al club donde baila Jessica. Esto se repite en todos los niveles hasta dar al final con el jefe de la banda y rescatar a su amada media naranja.
Se comienza con tres unidades de vida, representadas por tres corazones en la parte superior izquierda de la pantalla, y cada vez que nuestro personaje sea dañado, perderá media unidad de vida. Sin embargo, puede recuperar su energía comiéndose las zanahorias que aparecen a lo largo de todo el juego.
ROGER RABBIT incorpora una entretenida aventura en la que, por primera vez en la historia de la consola ***Game Boy***, los diálogos están traducidos al castellano, esfuerzo que es de agradecer, ya que gracias a esto será mucho más fácil resolver este divertido pero complicado juego.

DAVID GARCIA

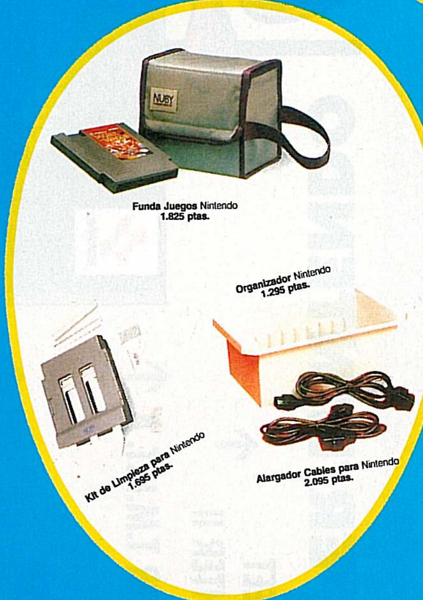
ROGER RABBIT	
Interés:	74
Dificultad:	77
Gráficos:	70
Originalidad:	72
Sonido:	71
Total:	72,8

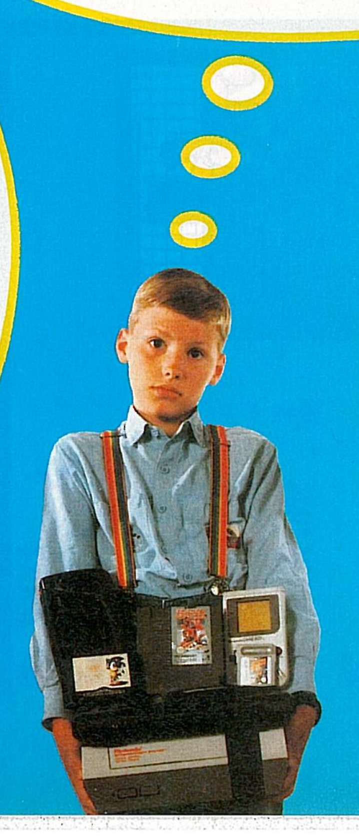
NUBY





¿QUE LE FALTA A MI CONSOLA?

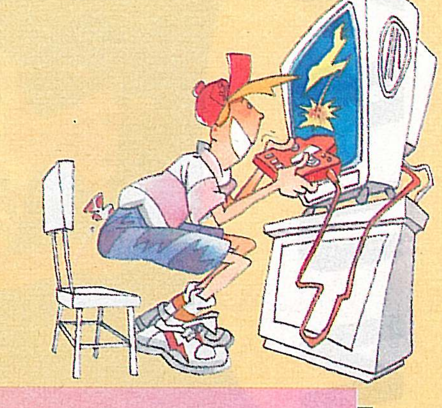






Corporate P.C.
Enrique Giménez, 4. Bajos A
08034 BARCELONA
Tel. (93) 280 56 66
Fax (93) 280 09 59

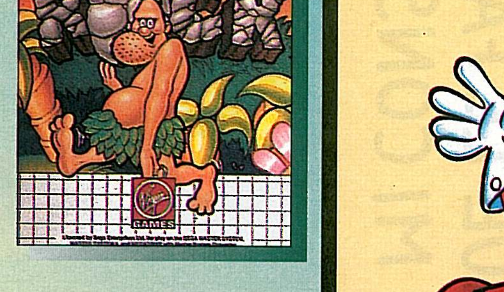
Los súper del mes



canadian HIT CONSOLAS

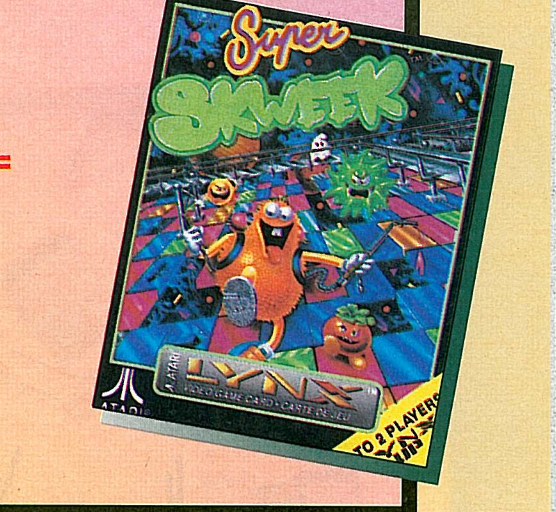
MASTER SYSTEM

1. TERMINATOR =
2. CHUCK ROCK =
3. SIMPSONS ↑
4. PRINCE OF PERSIA ↑
5. TOM & JERRY ↓



ATARI LYNX

1. TOKI =
2. BLUE LIGHTNING =
3. SUPER SKWEEK =
4. HOCKEY =
5. HYDRA =

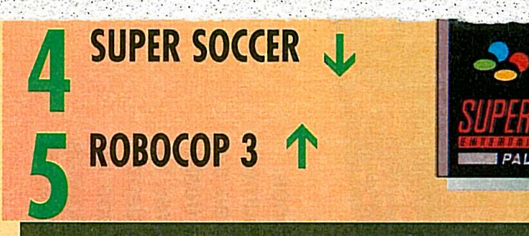


SUPER NINTENDO

1. STREET FIGHTER II ↑
2. SUPER T.M.H.T. 4 ↑
3. SUPER CASTLEVANIA IV ↑

NINTENDO

1. SUPER MARIO BROS. 3 =
2. SUPER MARIO BROS. ↑
3. TERMINATOR 2 =



4 SUPER SOCCER ↓

5 ROBOCOP 3 ↑



GAME BOY

1 SUPER MARIO LAND =

2 SIMPSONS ↑

3 ROGER RABBIT ↑

4 TERMINATOR 2 ↑

5 MARIO & YOSHI ↑

TURBOGRAFX

1 PC KID 2 =

2 R-TYPE ↑

3 VICTORY RUN ↑

4 LEGENDARY AXE ↑

5 MOTOR VADDER ↑



4 DOUBLE DRAGON 3 ↑

5 TORTUGAS MUTANTES 2 ↑

MEGA DRIVE

1 ALIEN 3 ↑

2 CHUCK ROCK ↑

3 TERMINATOR ↓

4 EUROPEAN CLUB SOCCER ↑

5 LAST BATTLE ↑

GAME GEAR

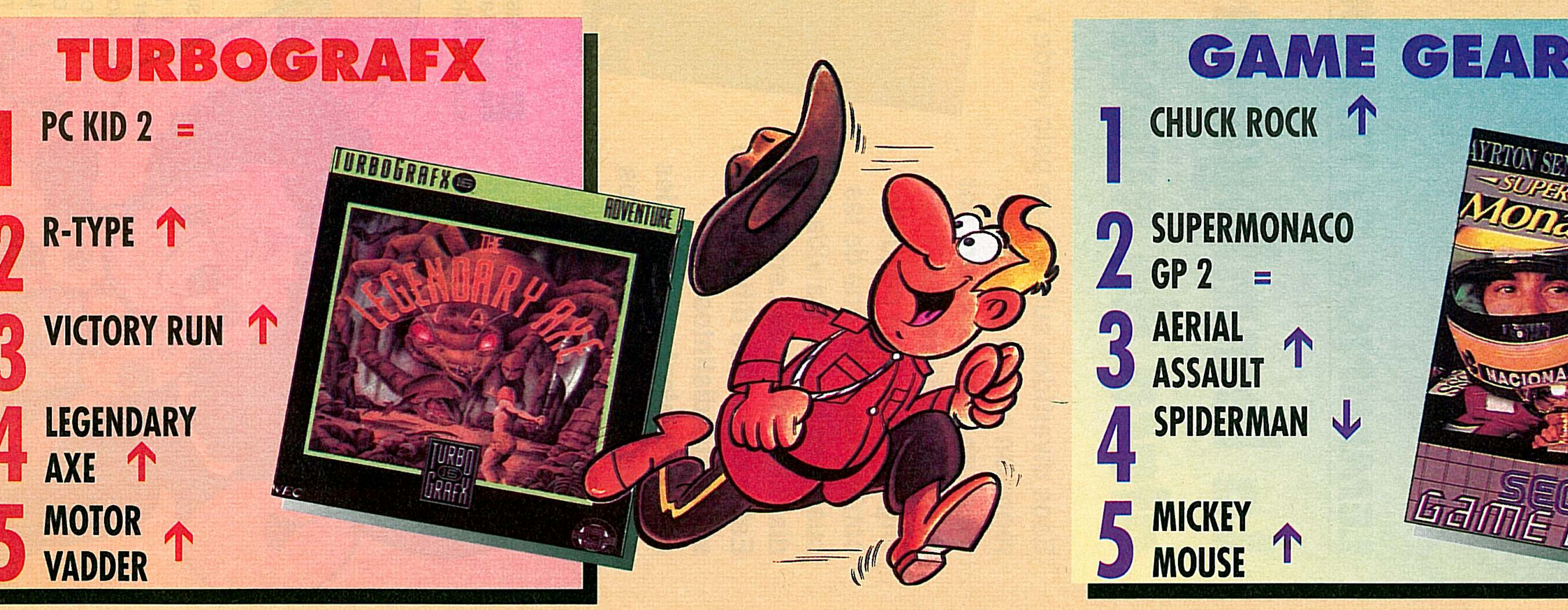
1 CHUCK ROCK ↑

2 SUPERMONACO GP 2 =

3 AERIAL ASSAULT ↑

4 SPIDERMAN ↓

5 MICKEY MOUSE ↑





LEMMINGS 2: THE TRIBES

La lemmingmanía ataca de nuevo

Esos divertidos suicidas de pelo verde y traje azul regresan en una grandiosa aventura que transcurre por doce fases diferentes englobadas en un pequeño continente, cada una de las cuales se basa en la vida de las distintas tribus de Lemmings. Estos colectivos difieren entre sí por sus distintos comportamientos y actitudes ante los variados obstáculos de sus hábitats.

En el maravilloso mundo del circo es posible utilizar el cañón para desplazar a los pequeños roedores de un lugar a otro.



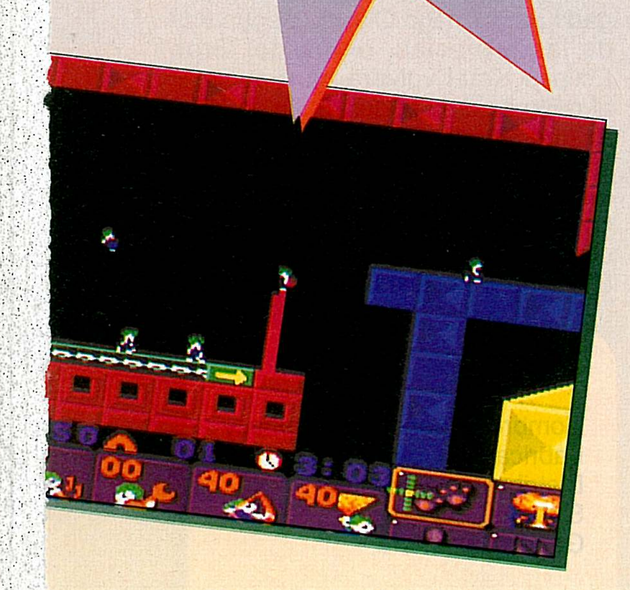


Entre las distintas tribus cabe destacar la del mundo medieval, con sus castillos y armaduras; la zona deportiva, con su estadio olímpico; la soleada playa, con sus toallas y tumbonas; el maravilloso mundo del circo y sus payasos; las lóbregas y peligrosas cavernas; las tierras montañesas; el círculo polar, con sus osos blancos; el tenebroso mundo oscuro; el infinito espacio; la tierra clásica y, por último, el Lemmingipto, con sus pirámides, esfinges y faraones. Las acciones a realizar han aumentado considerablemente y varían según la tribu elegida. Las más destacadas son la posibilidad de correr, tocar música para detener a los demás Lemmings, disparar flechas con un arco o una cerbatana, y usar algunos otros objetos, como pueden ser el



Doce son las tribus que conviven en el mundo de los Lemmings. El círculo polar es el hábitat de los Lemmings esquiadores. Son capaces de saltar grandes distancias y de lanzar bolas de nieve.

Controla las distintas habilidades de los Lemmings y salva al mayor número posible

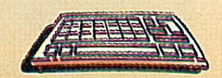


cañón, los esquíes, los globos, las pértigas, y así hasta más de cincuenta acciones.
También existe la posibilidad de utilizar otros iconos de la pantalla. El icono de explosión, por ejemplo, destruye a todos los Lemmings de la pantalla; el ventilador sirve para empujar los globos en la dirección que nosotros mismos indiquemos; la pausa permite el estudio detenido de cada fase en curso, y el acelerador de tiempo aumenta la velocidad de tan minúsculos seres.
Las escenas de presentación están muy logradas, y los gráficos de las diferentes fases son muy buenos, a pesar del diminuto tamaño de los personajes. En esta ocasión la pantalla es multiscroll, es decir, el mapa no solo se desplaza horizontalmente como en la primera parte, sino que los niveles son más grandes que la pantalla y se puede avanzar en todas direcciones.
En cuanto al apartado sonoro, cada tribu cuenta con su melodía característica y multitud de efectos que acompañan las aventuras de los Lemmings, como gritos, golpes y explosiones. El grado de dificultad del programa puede ajustarse; pero es estrictamente necesario pasar todas y cada una de las fases para finalizar el juego. Es, en definitiva, un programa de lo más entretenido, en el cual disfrutarás de las aventuras y desventuras que los programadores de **DMA Design** han creado en esta ocasión para estos pequeños personajillos.

ANTONIO GREPPI

FICHA TECNICA

Nombre: Lemmings 2: The Tribes
Fabricante: Psygnosis
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC, Amiga y Atari ST
Género: reflexión

Sistema estudiado: Amiga

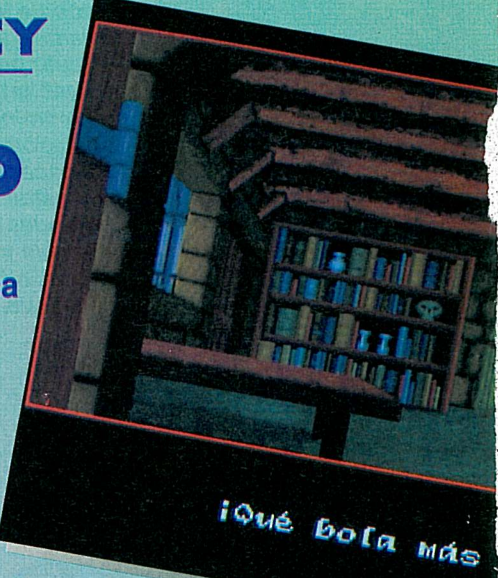
Antes que nadie



WEEN: THE PROPHECY

El tiempo es oro

Pronto llegará hasta nosotros el último producto de Coktel Vision, una fantástica aventura gráfica titulada WEEN: THE PROPHECY cuya acción transcurre en el imaginario reino de las Rocas Azules, donde está a punto de suceder un trágico suceso.



La mayoría de los gráficos han sido elaborados a base de digitalizaciones retocadas.



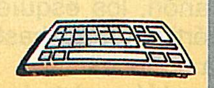
El mago Kraal ha aumentado sus maléficos poderes durante los diez años de destierro a que fue obligado por el mago Okram. Según una de las profecías, el día del Gran Eclipse Kraal volverá para someter al reino bajo su poder. El único objeto que puede frenar el avance de Kraal es un reloj mágico, el Revuss, que se encuentra en lo más profundo de una cueva, defendido por el dragón de las cien caras.
Sin embargo, Okram se encuentra



Durante el juego nos ayudarán dos singulares gemelos llamados Ubi y Orbi.

FICHA TECNICA

Nombre: Ween: The Prophecy
Fabricante: Coktel Vision
Distribuidor: System 4
Sistema: PC
Género: aventura

Sistema estudiado: PC



El manejo es muy sencillo y se realiza de forma similar a otros juegos de la misma compañía, como el Fascination.

La principal innovación de este juego son las secuencias animadas de vídeo sobre fondos muy elaborados.

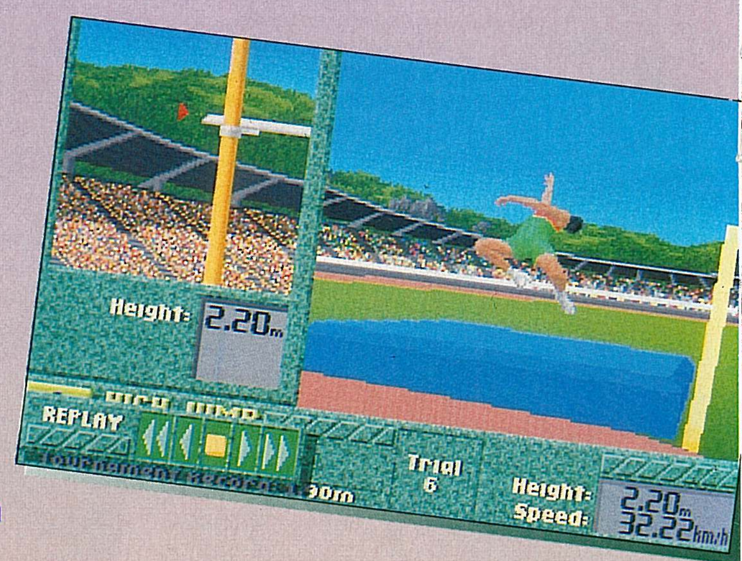
demasiado débil para superar las tres pruebas necesarias para conseguir los granos de arena que activan el reloj mágico, vencer al dragón y abrir la puerta del templo donde descansa el Revuss. La única posibilidad es que Ween, nieto de Revuss, sea capaz de llevarla a cabo antes de que transcurran los tres días que quedan para el Gran Eclipse.

En nuestro viaje nos acompañarán los gemelos Ubi y Orbi, que nos informan acerca de la utilidad de los distintos objetos que encontraremos, y un vampiro amaestrado, que no dudará en ayudarnos con sus poderes mágicos, siempre y cuando tengamos algo con que saciar su apetito.

El juego utiliza un sistema de control de fácil manejo mediante ratón, muy similar a otros juegos de esta misma empresa, como por ejemplo FASCINATION o BARGON ATTACK. En la parte superior de la pantalla existe un menú que incorpora las opciones clásicas de un juego de aventura, como pueden ser grabar, cargar partidas anteriores o el inventario de objetos. Además, incluye elementos novedosos como un bloc, donde podemos hacer nuestras anotaciones, comodines para utilizar en las partes más difíciles del juego, y una función de desplazamiento rápido mediante la cual podremos desplazarnos hasta cualquier pantalla anterior, sin tener que atravesar ninguna de las intermedias.

Los gráficos han sido realizados en 256 colores e incluyen numerosas secuencias animadas de personajes. Los efectos de sonido digitalizado abundan durante todo el juego y, si disponemos de alguna tarjeta de sonido, podremos escuchar las melodías compuestas especialmente para este programa.

TOMAS TEJON

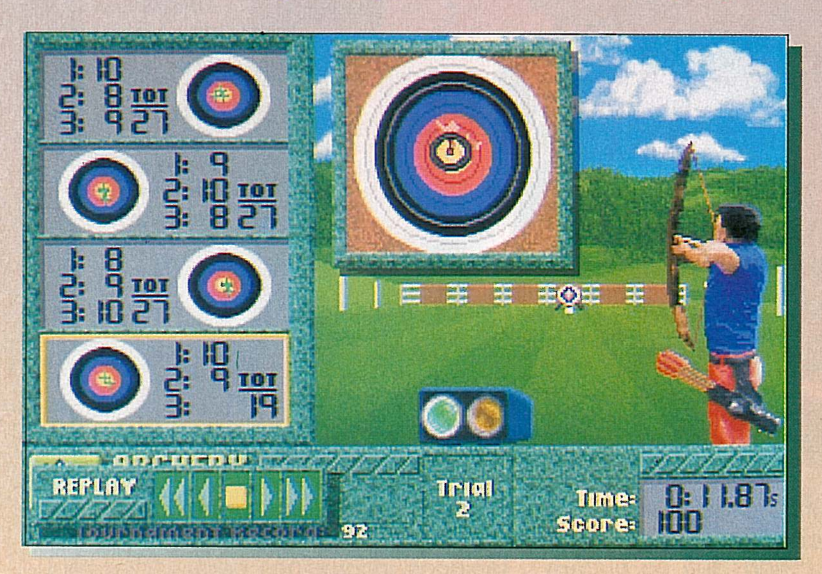


Nuestro deportista está a punto de batir un nuevo récord en el salto de altura.

SUMMER CHALLENGE

Récords olímpicos

Resulta paradójico ver cómo aparece en nuestras pantallas un juego de deportes de verano cuando estamos a punto de poner en nuestras casas el Belén y el arbolito de Navidad. Pero, con un juego como el que ahora se plantea, no existe ni clima ni estación adversos; así pues, ¡que comiencen los juegos!

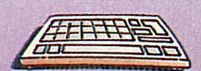


En el tiro con arco, no dispares la flecha hasta que no hayas calculado muy bien su efecto.

El juego consta de ocho pruebas, a cual más impresionante.
Puedes escoger entre practicar cada una de éstas –lo cual es más que aconsejable si eres un novato en la materia– o entrar en plena competición.
Una vez estés lo suficientemente formado en todas las pruebas, podrás demostrar tus habilidades en el torneo real.
Antes de comenzar a jugar, deberás seleccionar a los competidores. Un torneo necesita diez deportistas, que podrás escoger libremente entre una gran variedad. Si eliges la opción ADD (añadir), entrarás en un apartado del juego en el que tendrás la capacidad de crear un competidor a tu gusto, eligiéndole una cara, un nombre y la bandera de un país al que representará.
Una vez completado esto, comenzarán los juegos con una fastuosa ceremonia de apertura. Las pruebas no tienen un orden preestablecido, así que podrás elegir en cuál participas. Si realizamos las pruebas de izquierda a derecha, tal y como aparecen en pantalla, nos encontraremos con:
Tiro con arco. En esta prueba dispararemos a cuatro dianas diferentes, tres flechas en cada una. No sólo contará la efectividad de tus disparos, sino también el tiempo en que los has hecho.
Hípica. Aquí controlarás a un equino en un recorrido de 800 metros de largo, con 16 obstáculos que podrán ser muros, listones, arbustos y que deberás saltar en un tiempo limitado y en un orden determinado.
Kayak. Deberás pasar con tu delicada embarcación a través de unos postes, sin tirarlos, a la vez que procuras no chocarte con las paredes de la ladera por la que bajas.
400 metros vallas. Esta es una de las pruebas más agotadoras. Necesitarás coordinación, puesto que, aparte de tener que correr más rápido posible, deberás pulsar el botón de salto en el momento adecuado para

FICHA TECNICA

Nombre: Summer Challenge
Fabricante: Accolade
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC
Género: simulador deportivo

Sistema estudiado: PC

En el salto de pértiga es aconsejable soltar ésta antes de que golpee el listón.

que tu corredor no se "coma" la valla.

Salto de pértiga. Tendrás que apoyar la pértiga en el momento adecuado y soltarla antes de que tire el listón.

Salto de altura. Antes de ejecutar el salto deberás realizar una corta carrera en sentido circular que te dará el suficiente impulso para conseguir una verdadera plusmarca.

Lanzamiento de jabalina. Después de la corta carrera que realizarás, lanza tu jabalina tan lejos como puedas. Para conseguir una marca digna de un campeón, cuando estés eligiendo el ángulo de lanzamiento, intenta que el indicador se quede por la mitad.

Ciclismo. Nos encontramos en un circuito de alta velocidad en el que hay que dar cuatro vueltas en el menor tiempo posible, acelerando en las rectas y girando en las curvas, y todo esto sin frenar, pues cualquier segundo perdido es vital.

Los gráficos son realmente alucinantes; los movimientos, verdaderamente increíbles; los sonidos y las músicas, muy, muy buenos. En definitiva, nos encontramos ante uno de los mejores videojuegos de olimpiadas de verano que hayan sido publicado hasta el momento en nuesto país.

CARLOS F. MATEOS

SUMMER CHALLENGE

Interés:	87
Dificultad:	80
Gráficos:	92
Originalidad:	83
Sonido:	80
Total:	86,2



PIDE TUS MEJO
DESCUENTATE HASTA

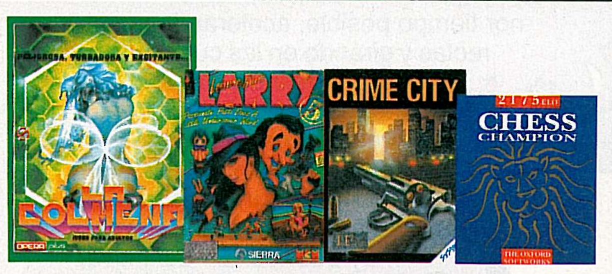
VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

PRECIOS INCLUIDO I.V.A. PRECIOS VA

CLAVES PARA IDENTIFICACION I

AMIGA = ▲ PC 5 1/4 = ■ PC 3

SUPER EXITOS





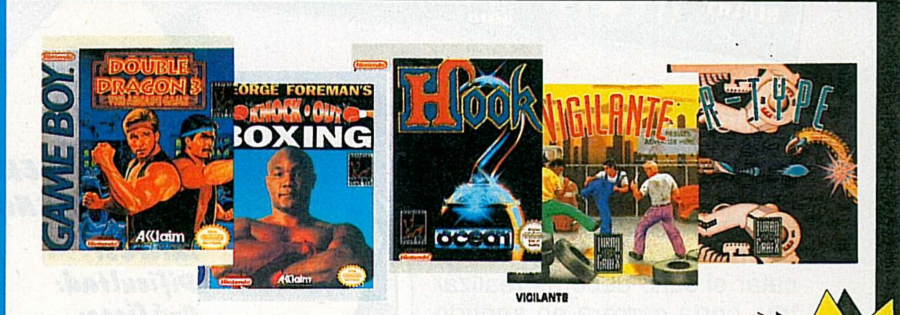
TITULO	FORMATOS	AMIGA PC 3 1/2 PC 5 1/4	PC 3 1/2 PC 5 1/4 VGA 256 C.	TITULO	FORMATOS	AMIGA PC 3 1/2 PC 5 1/4	PC 3 1/2 PC 5 1/4 VGA 256 C.
AIR WARRIORS	▲■●	4.495	--------	SPACE QUEST IV	◆	--------	7.490
GOBLIINS I	▲■●◆	3.995	5.955	SIM EARTH	■●	6.650	--------
GOBLIINS II	▲ ◆	3.995	5.995	THE FINEST HOUR	▲■●	6.150	--------
ABANDONED PLACES	▲ ◆	4.495	4.995	FASCINATION	▲■●◆	3.995	5.995
WEEN	▲ ◆	3.995	5.995	AGE	▲■●◆	3.995	5.995
ACORAZADOS	▲■●	3.995	--------	LA COLMENA	▲■●◆	4.995	5.995
ELVIRA	▲ ◆	4.995	4.995	ESS MEGA	◆	--------	5.995
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS	▲ ◆	6.150	6.150	CHESS 2175	▲■●	3.995	--------
MONKEY ISLAND	▲ ◆	7.200	7.490	BARGON ATTACK	▲■●◆	3.995	5.995
ELVIRA 2	▲■●	5.150	--------	OLYMPICS GAMES	■●◆	3.150	4.995
HEART OF CHINA	◆	--------	8.700	CRIME CITY	▲■●	3.450	--------
LARRY 5	◆	--------	8.200	INCA	◆	--------	6.995
				F-16 COMBAT PILOT	▲■●	2.650	--------

EXITOS DE SIEMPRE



TITULO	FORMATOS	P.V.P.	TITULO	FORMATOS	P.V.P.
HISTORIA INTERMINABLE II	▲■●	1.100	BABA YAGA	▲■●	1.100
CHESS 2150	▲■●	1.100	CAPERUCITA ROJA	▲■●	1.100
W. OLYMPIAD	▲■●	1.100	HUNTER	▲	1.100
ROGER RABBIT	▲■●	1.100	BEAST BUSTER	▲	1.100
ASTERIX	▲■●	1.100	DEUTEROS	▲	1.100
OLIVER	▲■●	1.100	WRECKER	■●	1.100
TRASURE TRAP	■●	1.100	PUERTOS ESCALA	■●	1.100
R-TYPE II	▲	1.100	ECO PHANTOM	▲■●	1.100
NINJA RABBIT	▲■●	1.100	SUPAPLEX	■●	1.100
ABRA CADABRA	▲■●	1.100	LONE WOLF	■●	1.100
			VIKING CHILD	▲■●	1.100

CARTUCHOS



GAME BOY

DESCUENTATE 500 Pta. POR JUEGO

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 4.990; PACMAN 4.490; GHOSTBUSTERS 2 4.990; ROBOCOP 4.490; DUCK TALES 4.490; THE SIMPSONS 4.990; DOUBLE DRAGON 2 4.990; CHOPLIFTER 2 4.490; WWF SUPERSTARS 4.990; DRAGON'S LAIR 4.490; THE HUNT FOR RED OCTOBER 4.990; MEGAMAN WORLD 3.890; THE BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3.890; TURRICAN 4.490; BATTLETOADS 5.490; TERMINATOR 2 4.990; HOOK 4.990; PAPERBOY 2 4.990; MARBLE MADNESS 4.990; THE CHESSMASTER 3.890; THE ADDAMS FAMILY 4.990; ROBOCOP 2 4.990; TINY TOON ADVENTURES 4.490; PROBOTECTOR 4.490; TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2 5.390; SKATE OR DIE: BAD'N RAD 4.490; CASTLEVANIA 2 4.490; NEMESIS 4.490; BLADES OF STEEL 4.490; SNEAKY SNAKES 5.390; SNOW BROTHERS 4.990; MICKEY'S DANGEROUS CHASE 5.390; DR. FRANKEN 4.490; BOMB JACK 4.490; TRACK MEET 4.990; MARIO & YOSHI 3.890; MEGAMAN 2 3.890; KIRBY'S DREAM LAND 3.890; ASTEROIDS 4.990; MISSILE COMMAND 4.990; SUPER HUNCHBACK 4.990; DIG DUG 4.990; PHANTOM AIR MISSION 4.990; ROGER RABBIT 5.490; DOUBLE DRAGON 3 4.990; BART VS THE JUGGERNAUTS 4.990; WWF SUPERSTARS 2 4.990; SPIDERMAN 2 4.990; GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING 4.990; TERMINATOR 2 (COIN-OP) 4.990; STAR TREK 4.990; TOP GUN 4.990; TRACK & FIELD 4.990; POPEYE 2 5.490; SUPER MARIO LAND 2 4.990; 4X1 PACK 5.200; FERRARI GRAND PRIX 5.200; KICK OFF 5.400; QUARTH 2.900.

SUPER NINTENDO

DESCUENTATE 500 Pta. POR JUEGO

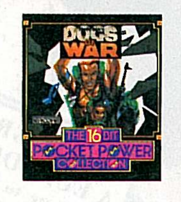
SUPER SOCCER 6.990; SUPER R-TYPE 6.990; F-ZERO 6.990; SUPER TENNIS 6.990; THE LEGEND OF ZELDA 6.990; SUPER CLASTEVANIA IV 8.990; SUPER TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV 9.490; THE ADDAMS FAMILY 8.990; SUPER WWF WRESTLEMANIA 9.490; FINAL FIGHT 9.990; THE CHESSMASTER 8.990; PAPERBOY 2 8.990; U.N. SQUADRON 9.990; SUPER PROBOTECTOR 8.990; SUPER SMASH TV 8.990; KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE 9.490; SUPER MARIO WORLD 7.490; STREET FIGHTER 2 11.990; KICK OFF 9.990.

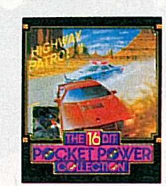
N E S

DESCUENTATE 1.000 Pta POR JUEGO

ELITE 8.400; KICK OFF 8.400.

COLECCION DE BOLSILLO







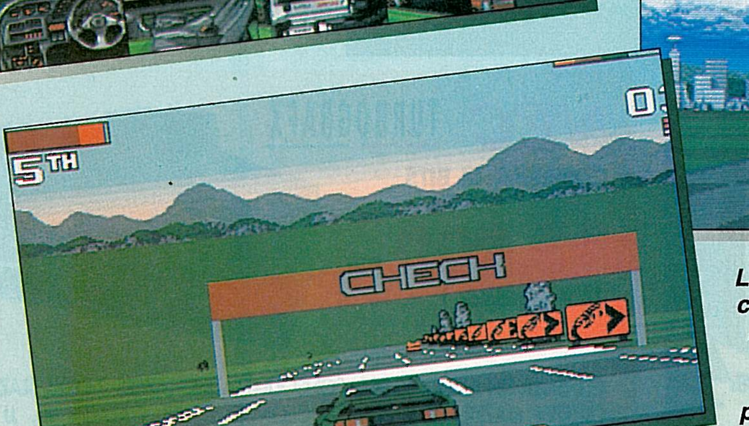


TITULO	FORMATOS	P.V.P.	TITULO	FORMATOS	P.V.P.	TITULO	FORMATOS	P.V.P.
STAR GOOZE	▲ ●	250	BRIX 2	●	250	FROST BYTE	▲	250
STAR RAY	▲ ●	250	STAR BLAZE	▲	250	SPACE STATION	▲	250
HIGHWAY PATROL II	▲ ●	250	FIGHTER MISSION	▲	250	WAR ZONE	▲	250
CHICAGO 90	▲ ●	250	DOGS OF WAR	▲	250	5th. GEAR	▲	250
SUPERSKI	▲ ●	250	PROSPECTOR	▲	250	ICE HOCKEY	▲	250
QUADRALIEN	▲ ●	250	HATE	▲	250	SLAYER	▲	250
HOT SHOT	▲	250	LAS VEGAS	▲	250	STEEL	▲	250
KARTING G.P.	▲ ●	250	SECONDS OUT	▲	250			

Antes que nadie

LOTUS III THE ULTIMATE CHALLENGE

El placer de conducir



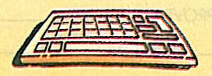
Las carreras se celebran en los más diversos lugares, y es obligatorio pasar por todos los controles.

Llega hasta nosotros la tercera entrega de uno de los más famosos simuladores automovilísticos del mercado, cuya principal innovación consiste en introducir la posibilidad de crear nuestro propio circuito. Gracias a la combinación de los aspectos más destacados de sus antecesores y a la introducción de nuevos elementos, se ha conseguido un juego muy equilibrado. Entre las novedades merece una mención especial la opción para construir un circuito a nuestro antojo, mediante la determinación de diez aspectos como las curvas, la climatología, las cuestas, etc. Además, incluye la alternativa de determinar el tipo de carrera, entre las que se encuentran pruebas contra reloj y los grandes premios. En los últimos, el objetivo es finalizar entre los diez primeros, sin agotar el combustible. Por su parte, en las carreras contra el crono no existe limitación de gasolina, y el fin perseguido consiste en cruzar la línea de meta antes de un tiempo predefinido. Para controlar los nuevos prototipos de la prestigiosa marca británica, se cuenta con un amplio panel de mandos que dan una idea exacta de aspectos como la velocidad, la marcha y la distancia que falta para completar una prueba. Por otra parte, en la modalidad para dos jugadores incluye un indicador de la posición relativa de ambos.
Todos estos elementos, junto con el equipo de sonido que permite elegir la música, contribuyen a lograr que conducir pueda llegar a convertirse en un auténtico placer.

JAVIER ITURRIOZ

FICHA TECNICA

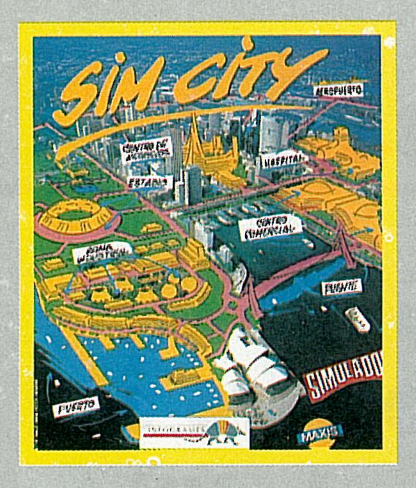
Nombre: Lotus III
Fabricante: Gremlin
Distribuidor: Erbe
Sistema: Amiga y Atari ST
Género: simulador-deportivo

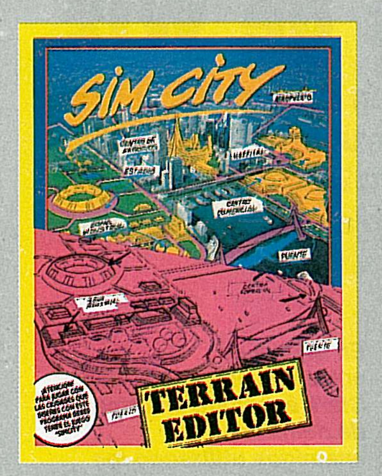


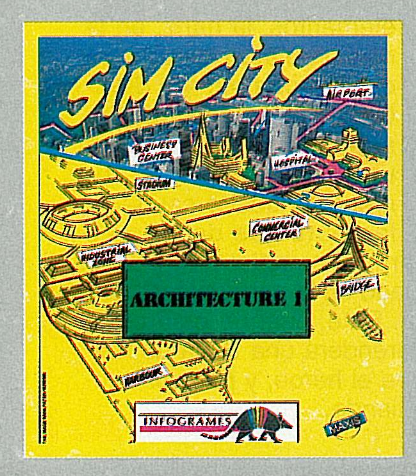

Sistema estudiado: Amiga

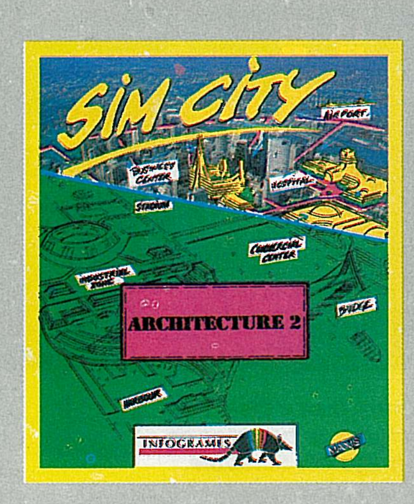


Una de las opciones más interesantes es el diseñador de escenarios.

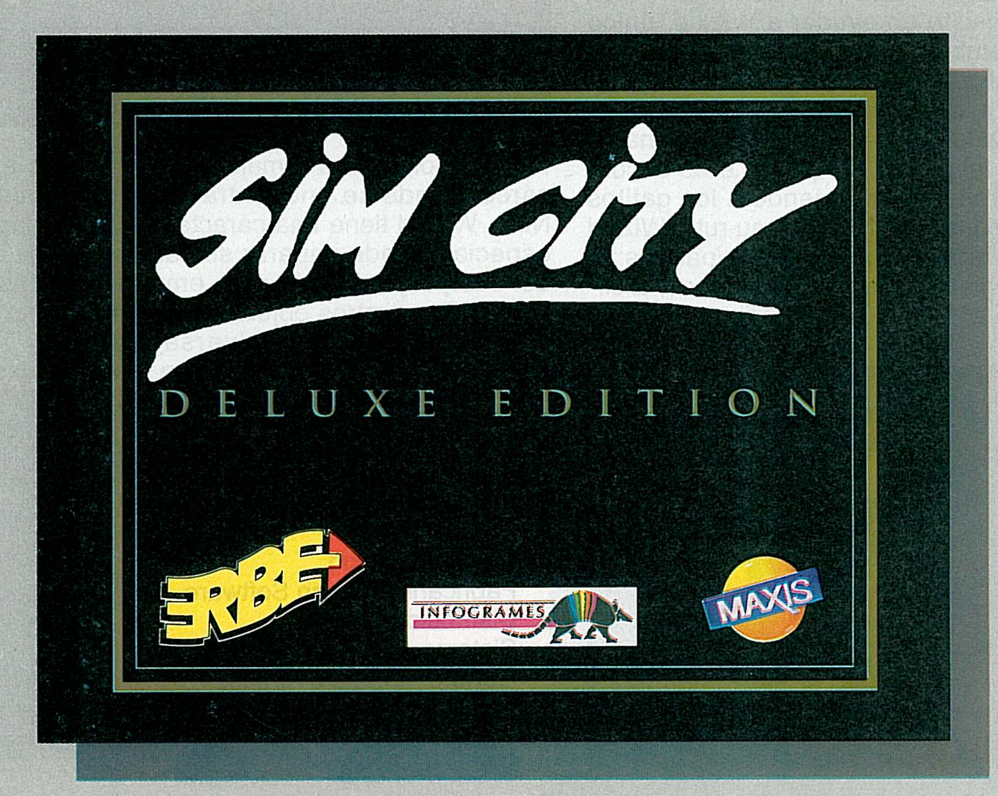








AHORA JUNTOS EN UNA EDICION DE LUJO











WIZKID

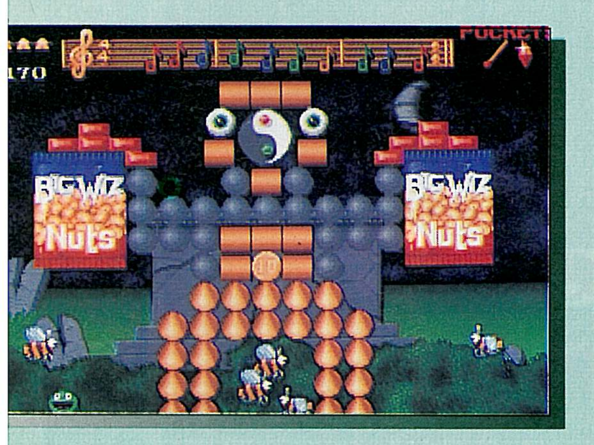
Recorre el mundo de Wiz

Hace unos años, en el juego Wizball, la familia Wiz, con la ayuda de la gata Nifta, desterró al malvado Zark de sus tierras, enviándolo a un lejano castillo.

En la fase de entrenamiento, el caracol Stark enseñará la forma de destruir a los enemigos utilizando los ladrillos.

Ahora, en esta segunda parte, Zark ha vuelto, secuestrando a Nifta, a Wizard y a Wizball. La misión consiste en ayudar a Wizkid, único miembro de la familia que se salvó del malvado, en su aventura para rescatar a sus parientes.

Wizkid recorrerá todas y cada una de las islas Wiz¡ ya que en ellas encontrará ayuda reuniendo a los gatitos parientes de Nifta. En su ruta, Wizkid visitará los más diversos parajes: la montaña, el interior de un pozo, el circo, el tétrico cementerio y un barco vikingo. Conocerá a la mujer perro y la cárcel donde se encuentra la gata Nifta. Wizkid tiene una característica especial: puede separar su cabeza del cuerpo y utilizarla para empujar los ladrillos u otros objetos que ayuden a eliminar a los adversarios. Estos, al ser destruidos, sueltan burbujas que contienen los siguientes elementos: la nariz, en la cual rebotarán los ladrillos que lancemos; los dientes, con los que se puede asir ladrillos de uno en uno, monedas que aumentan nuestro caudal, y las burbujas de colores que ayudarán a completar el pentagrama situado en la parte superior de la pantalla. Este, cuando esté completo, desprenderá una lluvia de monedas sobre el héroe, y permitirá acceder a la tienda.



No sólo existen ladrillos en la pantalla. También hay bolsas de patatas, televisores, bolas, etc.

FICHA TECNICA

Nombre: Wizkid
Fabricante: Ocean Software
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC, Amiga y Atari ST
Género: arcade-aventura




Sistema estudiado: PC



Entre fase y fase, hay crucigramas basados en el juego del Scrabble.





Si se elige el modo "cuerpo", hay que encontrar la salida de cada nivel. Para ello debemos usar algunos objetos de la pantalla.

Hay que estar preparado para la aparición de extraños personajes como la mujer perro.

Para sacar ventaja

Todas las fases, excepto la tres y la cinco, deben ser pasadas en modo "cuerpo". Recoge todas las burbujas de colores. La lluvia de monedas te ofrece la posibilidad de comprar más objetos en las tiendas.
La mejor forma de golpear los ladrillos es en diagonal, tan rápido como puedas; de este modo rebotarán en las paredes y en los enemigos. El dinero no se puede pasar de una fase a otra. No te vuelvas loco matando enemigos para conseguir más monedas.
Cuando te encuentres en el modo "cuerpo", realiza las más absurdas acciones que se te ocurran. Casi siempre dan los mejores resultados.

Es ahí donde el arcade se convierte en aventura, ya que Wizkid debe comprar objetos que utilizará cuando tenga la cabeza unida al cuerpo. Con éste, el personaje debe alterar la pantalla moviendo objetos, usando los que lleva consigo o internándose por zonas ocultas, como por ejemplo el interior del pozo de la primera fase. Sólo encontrando la solución a cada pantalla en el modo "cuerpo", logrará acceder a la siguiente fase, y no a fases más avanzadas, ya que no lograría rescatar el máximo número de gatitos, como pasa al utilizar sólo la cabeza.

Aleatoriamente, el programa ofrecerá un crucigrama que, si solucionamos correctamente, nos proporcionará la bonita cifra de 500 "wizdólares" para comprar en las tiendas. Estos crucigramas están basados en el juego del SCRABBLE, en el cual se deben conectar letras de una palabra con las de otras.
El programa también ofrece la posibilidad de entrenar en el modo "cabeza" para conocer su correcto uso, a la hora de enfrentarse con los enemigos.
Con unos gráficos bien diseñados y melodías entretenidas, el juego destaca por la originalidad de las acciones a realizar en el modo "cuerpo", aumentando su complejidad a medida que se avanza en el desarrollo del programa.

ANTONIO GREPPI

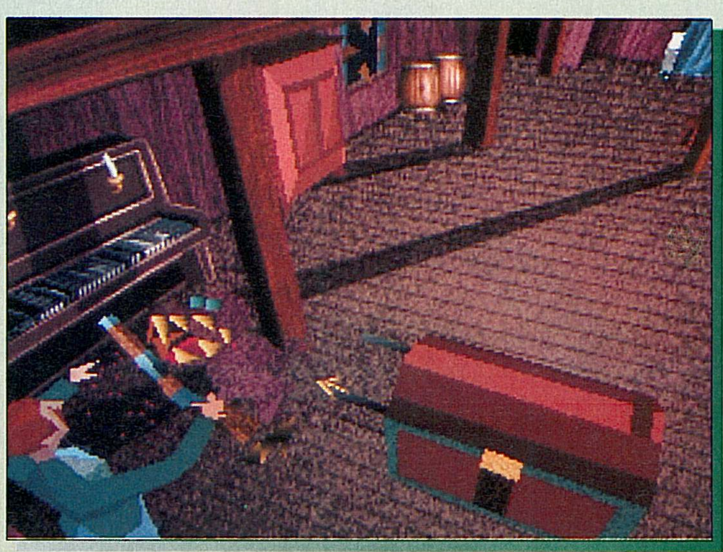
WIZKID

Interés:	87
Dificultad:	76
Gráficos:	85
Originalidad:	90
Sonido:	82
Total:	**82,0**

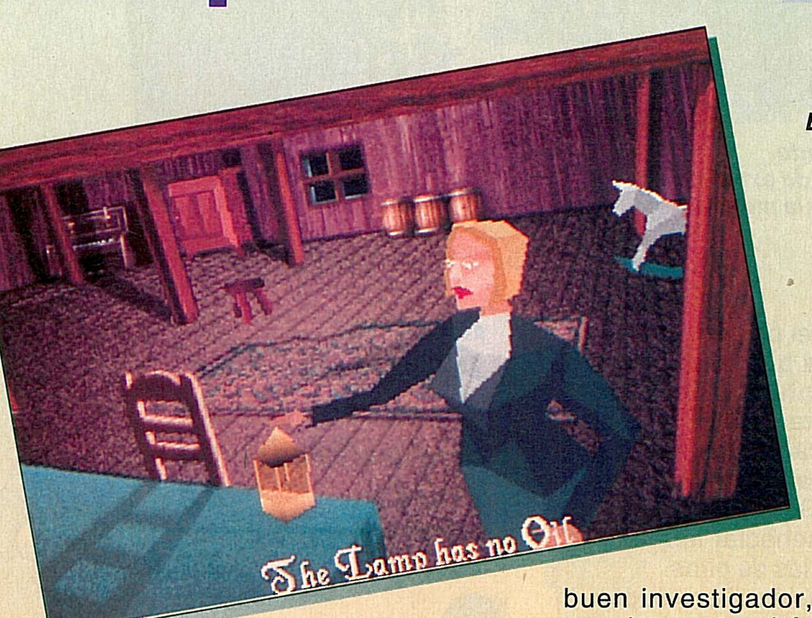
Antes que nadie

ALONE IN THE DARK

Terror en el viejo caserón



Podemos defendernos de los ataques enemigos con la ayuda de objetos como el rifle; pero ten en cuenta que las balas se agotan. Es posible elegir entre dos personajes, un hombre o una mujer, para resolver el misterio de la mansión Derceto.



Hace unos años, Jeremy Hartwood se suicidó en un caserón de su propiedad llamado Derceto. Nadie logró averiguar lo que ocurrió aquella noche.

Dos famosos escritores deciden adentrarse en los misterios de la mansión, y han escogido una terrible noche de tormenta. Durante su estancia en la casa, comienzan a suceder extraños fenómenos. Algo raro ocurre en la planta baja, y, como buen investigador, uno de nuestros héroes decide echar un vistazo. Con este interesante argumento empieza una de las más inquietantes aventuras gráficas. Puede elegirse cualquiera de los dos escritores, uno hombre y el otro mujer.

Pero lo más espectacular son las cualidades técnicas del programa. Cuenta con gráficos vectoriales a base de polígonos, aumentando o disminuyendo el volumen de éstos, según se acercan o alejan de la pantalla, y todos ellos son de una gran calidad.

Es posible contemplar cada habitación desde siete perspectivas diferentes, que el ordenador se encarga de elegir según la posición del personaje en pantalla, creando la sensación de estar viendo una película.

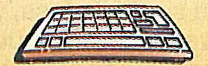
Respecto al sonido, el juego cuenta con una alucinante banda sonora, y es posible escuchar los gritos de horror de los personajes y los chirridos de puertas y ventanas, entre otros maravillosos efectos.

ALONE IN THE DARK te maravillará por su esmerado diseño y sus gráficos de 256 colores. ¡Cuidado con las pesadillas!

ANTONIO GREPPI

FICHA TECNICA

Nombre: Alone in the Dark
Fabricante: Infogrames
Sistema: PC
Género: aventura gráfica

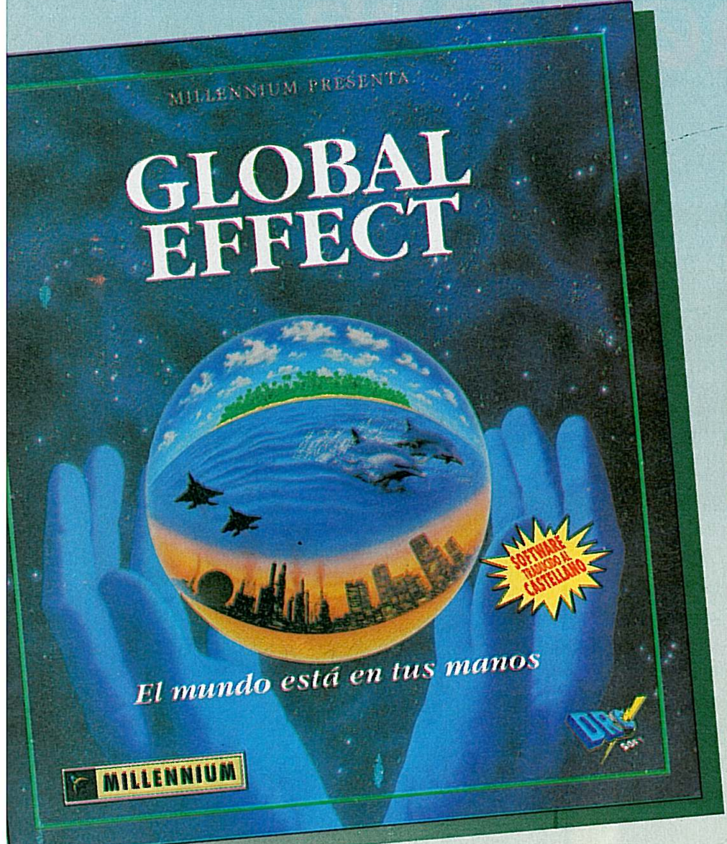


Sistema estudiado: PC

Tú controlas

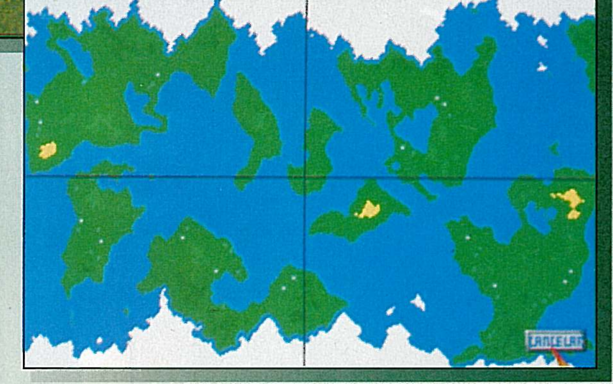
GLOBAL EFFECT

El dueño del mundo





Consultar los gráficos es inevitable, pero no debemos olvidar la energía que consumimos con ello.



El mapa mundi ofrece la situación de los distintos emplazamientos. Hay que recordar sus coordenadas.

Dentro de los juegos de simulación las posibilidades avanzan de forma inexorable. Gracias al GLOBAL EFFECT tenemos la opción de crear un mundo industrializado y con un ejército bien equipado para controlar la evolución del planeta antes de meternos en otros berenjenales, como es la disputa del control económico y/o militar, de enfrentarnos a otro jugador humano –por medio del módem– o de un ordenador.

Las opciones del juego son bastantes completas, lo que afecta a la resolución de gráficos, que se podía haber mejorado. Como ocurría en el SIM CITY, también tenemos problemas que debemos resolver, como los cataclismos que se producen en un mundo posnuclear, posindustrial o por efectos del calentamiento o la congelación. Resultan planteamientos muy útiles para cargarnos las pilas y tener la suficiente experiencia a la hora de enfrentarnos con el mundo de nuestra propia creación.



El estado del planeta permite que saquemos las consecuencias necesarias para saber las medidas que debemos poner en práctica.



Una vez que estemos listos, o si somos unos inconscientes, lo haremos a ciegas y sin excesiva preparación, desembarcamos en alguna de las ocho posibilidades a nuestro alcance en escenarios tan variopintos como mundos inestables, congelados, estériles, archipiélagos, etcétera. Cada uno de ellos requiere acciones distintas para conseguir su máximo rendimiento.

A nuestra disposición tenemos toda suerte de mapas de información y tablas de todo tipo, así como herramientas de construcción con las que empezaremos a levantar ciudades. Desde manzanas de casas hasta plantas de reciclados, de la distribución que hagamos dependerá nuestro éxito.

La tercera fase, y quizá la más llamativa, para un jugador experto de este programa, debe ser el gobierno del mundo. Conseguir la hegemonía industrial o militar no está al alcance de todos, pero resulta mucho más difícil mantenerla. Ya sabes, lo importante no es vencer en una batalla, sino ganar la guerra.

MERCHE GARCIA

FICHA TECNICA

Nombre: Global Effect
Fabricante: Millenium
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC
Género: simulador

Sistema estudiado: PC

Para sacar ventaja

La energía es un bien indispensable, no la malgastes consultando a menudo gráficos o mapas. En este programa, cualquier paso tiene su precio.

GLOBAL EFFECT es un programa altamente ecológico. Cuida el medio ambiente y aprovecha las posibilidades procurando elegir donde ubicas tus bosques de coníferas y perecederas.

El petróleo es un bien escaso y muy preciado. También el gas natural y otros depósitos que la Tierra guarda en su interior. Muchas veces, perder es ganar, e invertir en estudios sísmicos puede resultar muy rentable.

GLOBAL EFFECT

Interés:	80
Dificultad:	89
Gráficos:	77
Originalidad:	80
Sonido:	70
Total:	**79,6**

KING QUEST VI: HEIR TODAY, GONE TOMORROW

Cada vez mejor

Después de muchos rumores sobre un posible final de la saga, Sierra On-Line nos brinda la posibilidad de volver al reino de Dantvery y vivir una aventura increíble.

King Quest VI se desarrolla íntegramente en la tierra de las Islas Verdes. EL príncipe Alexander, hijo del rey Graham, mantiene una relación con la princesa Cassima –recordar King Quest V–, heredera al trono de la Islas Verdes. Después de varios meses carteándose, el hilo comunicativo se rompe súbitamente. El príncipe Alexander decide entonces emprender un viaje a la tierra de su novia para conocer sobre el terreno cuál es la situación de la misma. Una vez allí, deberás recorrer las islas del archipiélago hasta hallar la manera de rescatar a la princesa Cassima, que se encuentra retenida en una torre de su castillo.





Con la ayuda de los diferentes personajes que aparecen en el juego, podrás viajar por las Islas Verdes.

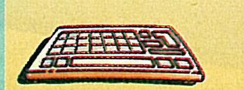
El juego está elaborado a base de digitalizaciones, lo que le confiere una gran calidad artística.

Esta nueva aventura de **Sierra On-Line** mantiene el esquema de sus predecesoras, aumentando el número de juegos lógicos (puzzles) que te harán un poco más difícil lograr tus objetivos. También cabe resaltar que para llegar al final de la aventura van a existir varios caminos, entre los que puedes elegir el que tú consideres más conveniente.
En cuanto a la técnica, los gráficos que contiene son para quitarte el aliento. La presentación es de lo más increíble que se ha visto últimamente en un ordenador. Además, **Sierra On-Line** ha incorporado una banda sonora original (sólo con tarjetas de sonido), que incluye un fragmento de la canción "Girl in the tower", escrita expresamente para este juego.
Sierra On-Line se ha superado una vez más con esta aventura. Todos aquellos que jugaron al KING QUEST V tienen una cita obligada con la sexta parte, y los que jamás han oído hablar del KING QUEST, si lo prueban, no lo soltarán hasta que lo terminen.

JUAN IGNACIO

FICHA TECNICA

Nombre: King Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow
Fabricante: Sierra On-Line
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC
Género: aventura





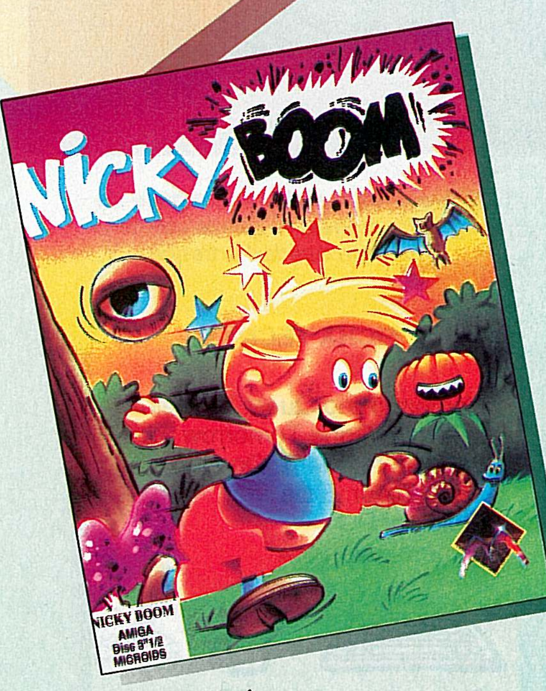
Sistema estudiado: PC

A examen

NICKY BOOM

Abuelo en peligro

Nicky Boom está muy triste. Una malvada bruja ha raptado a su abuelito y ya no hay nadie en su casa para que le cuente esas maravillosas historias que tanto le gustan.



Nicky Boom se ha enterado de que su abuelo se encuentra encerrado en una oscura mazmorra muy lejos de donde él se encuentra. Así que, sin demora, se dispone a rescatarle.

Deberá recorrer ocho niveles plagados de criaturas hechizadas por la bruja. Para defenderse, dispondrá de corazones de manzana, además de otro tipo armas que encontrará durante el transcurso del juego. Estas pueden ser una bolita azul que rebotará por toda la pantalla, o un tronco que, aparte de servir para matar enemigos, es útil para construir puentes. El protagonista también puede saltar sobre los adversarios para matarlos. Si hace esto, conseguirá unas golosinas con las que obtendrá un número variable de puntos.

También es posible encontrar dos tipos de bombas. La primera es la más potente y sirve para matar a todos los oponentes que se encuentren en la pantalla, además de destruir unas plataformas sobre las que se encuentran diferentes tipos de ayudas. La segunda sirve para reducir a polvo bloques de piedra que impiden seguir adelante.

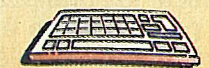
En ocasiones, para avanzar, deberás usar un teletransportador que te llevará a una zona del mapeado, imposible de alcanzar de otra manera.

En cuestión de sonido, tanto las exclamaciones del niño al conseguir algún objeto útil, como las músicas de fondo están muy conseguidas. Los gráficos tienen un colorido alucinante, y los movimientos, sobre todo los del protagonista, son realmente graciosos. Lo único que se puede echar en falta es un poco de originalidad.

CARLOS F. MATEOS

FICHA TECNICA

Nombre: Nicky Boom
Fabricante: Microids
Distribuidor: System 4
Sistema: Amiga
Género: aventura

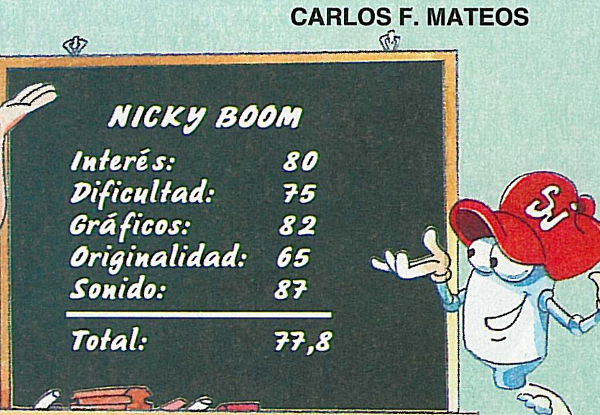




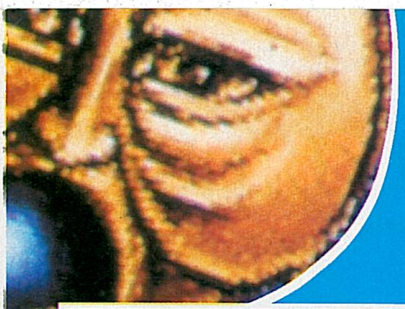
Sistema estudiado: Amiga

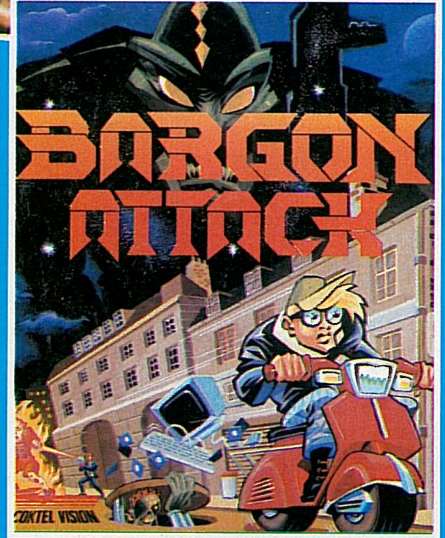






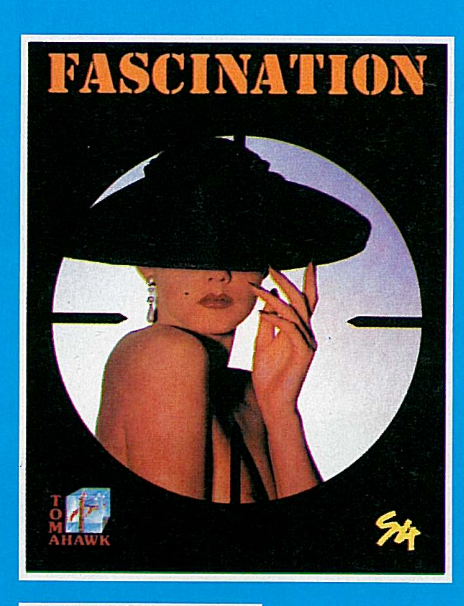
ATREVETE CON LA GENERACION MULTIMEDIA







Bajo el Louvre de París se está decidiendo el futuro de la tierra.



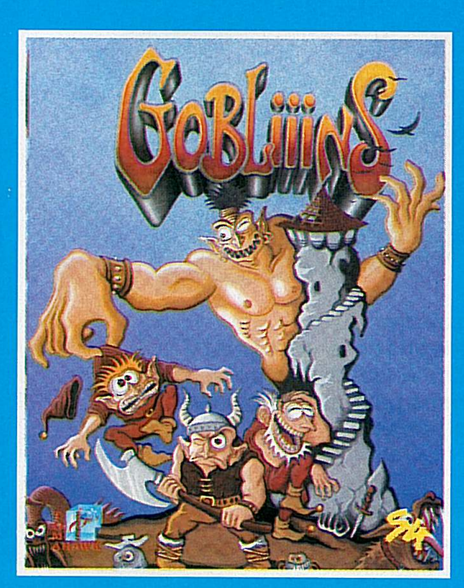


Doralice tiene que recuperar una droga afrodisíaca robada.



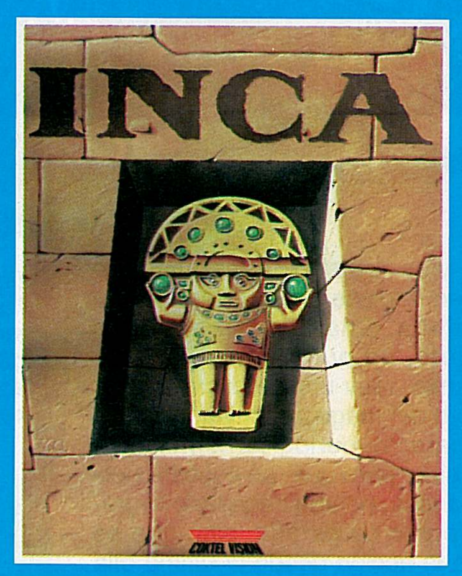


Un valiente corazón depositará tres granos de arena en Revüs. Kraal y sus fantásticas criaturas serán destruídas.



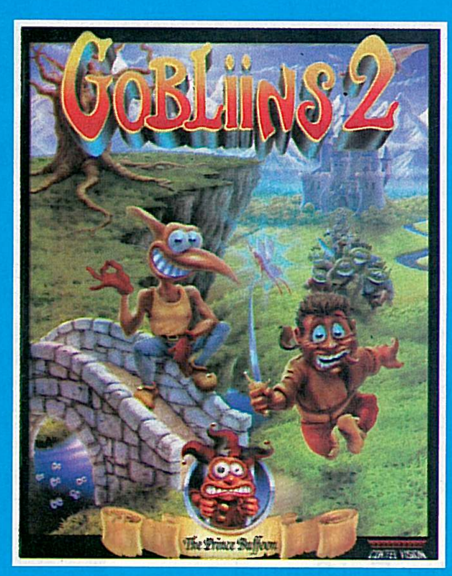


La aventura de tres duendecillos que buscan la curación de su rey.





Pilota el "Tumi". Traspasa el espacio / tiempo al encuentro de los Incas y su tesoro.



Una nueva y loca aventura de los alucinantes Gobliins y sus divertidas e imprevistas reacciones.

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR:



TIROLESES

Disponible para los Ordenadores:
PC 5" 1/4 - PC 3" 1/2 - PC 5" 1/4 Disco Duro
PC 3" 1/2 Disco Duro - Amiga y Atari - CD-ROM - CD-TV.

AVDA. PETROLEO, s/n., NAVE 10
POL. IND. SAN JOSE DE VALDERAS
28917 MADRID
Tel. (91) 610 57 12 • Fax (91) 612 26 07

FIRST SAMURAI

Venganza a la japonesa



Un joven samurai decide vengar la muerte de su maestro, producida cuando el Señor de los Demonios atacó su poblado asolándolo completamente.

Hasta aquí, el argumento no ofrece ninguna novedad con respecto a otros juegos del mismo género. La principal diferencia consiste en la ayuda de un mago, invocado por el maestro en su lecho de muerte.
Para que el mágico aliado coopere con nuestro héroe, es indispensable tener a tope la energía espiritual. Esta se consigue eliminando a cualquiera de las criaturas que atacan sin cesar, y se representa mediante un sable en la parte inferior derecha de la pantalla. Cuando éste se halla completo, se pueden recoger las campanas, muy útiles para reclamar el apoyo del mago, y activar las ollas que aparecen periódicamente. Esto último sirve para que, en caso de perder una vida, no sea necesario regresar al punto de partida, sino que se reinicie la acción desde la última olla activada. Un brazo humano sirve como representación de la energía vital del joven samurai. Aumentarla es cuestión de descubrir y atrapar el mayor número posible de alimentos. Estos sabrosos manjares pueden estar en el suelo, colgados de los árboles o escondidos en alguno de los recovecos del recorrido, de tal manera que sólo mediante un certero sablazo salen a la luz.
También encontramos otros objetos

En las galerías subterráneas se encuentran diferentes enemigos, como las enormes piedras que pueden desplazarse.

FICHA TECNICA

Nombre: First Samurai
Fabricante: Vivid Image
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC, Amiga y Atari ST
Género: arcade-lucha





Sistema estudiado: PC

Para sacar ventaja

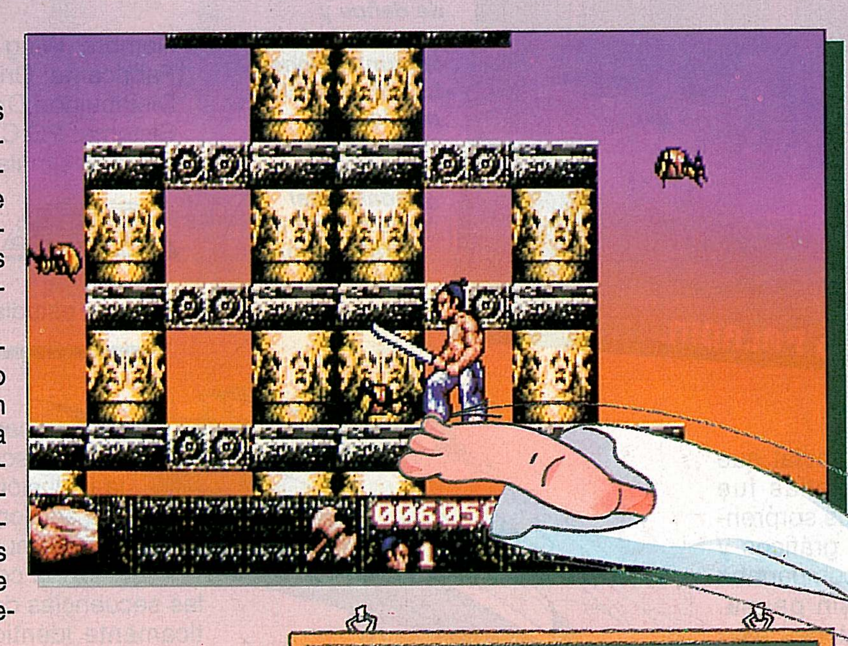
Las pócimas azules son de gran utilidad para ahorrarse mucho camino al trasladar al samurai hasta la olla activada elegida.
Los puñales y hachas recogidos pueden lanzarse contra los rivales.
Golpear en todas direcciones es una forma de descubrir objetos escondidos.



La ayuda de un mago es el elemento que lo diferencia de otros juegos de lucha



Con el sable al máximo poder dispondremos de energía mágica, de gran utilidad para nuestros fines. La agilidad del joven samurai le permite escalar muros de noventa grados.



Las arañas sólo son un obstáculo más a superar para completar la venganza.

como cofres, repletos de comida o de piedras preciosas, y pócimas azules que permiten teletransportarse a una de las ollas elegidas anteriormente.

La aventura transcurre a lo largo de cinco amplios niveles en los que, además de la superficie, se observan galerías bajo tierra, así como plataformas suspendidas en el aire, muchas de ellas con entradas secretas.

En cada una de las fases se van superando diversos rivales, hasta llegar al ya tradicional poderoso enemigo de final de nivel. Aunque el juego no sea un alarde de originalidad en su argumento, es obligado decir, en beneficio de sus programadores, que los gráficos y el sonido están muy logrados. Destacan especialmente el scroll y los ágiles movimientos del guerrero, que permiten que vengarnos a la japonesa sea un buen sistema de pasar entretenidos ratos.

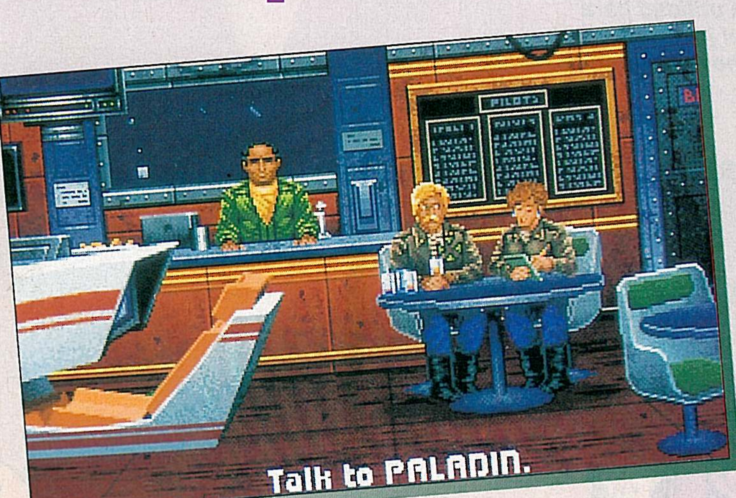
JAVIER ITURRIOZ

FIRST SAMURAI	
Interés:	89
Dificultad:	79
Gráficos:	82
Originalidad:	68
Sonido:	82
Total:	80,0

A examen

WING COMMANDER

Un clásico del espacio

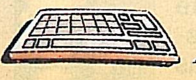


Los mandos de la nave incluyen radar, indicador de daños y pantalla de comunicaciones. La conversación con los protagonistas del juego es fundamental para decidir la estrategia más adecuada.



FICHA TECNICA

Nombre: Wing Commander
Fabricante: Origin
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC CD-ROM
Género: simulador espacial





Sistema estudiado: PC CD-ROM

El primer simulador espacial que llegó a nuestras pantallas fue WING COMMANDER, y nos sorprendió por la calidad de sus gráficos y de la banda sonora que acompañaba el desarrollo del juego sin pausa. Además, las distintas misiones estaban enlazadas entre sí bajo una línea argumental, en la que jugábamos un papel protagonista en el desarrollo de la acción, pues nuestras victorias o derrotas son decisivas en la lucha contra el enemigo Kilrathi.

Llega ahora la versión en ***CD-ROM,*** con más misiones y poco más que destacar, pues no se ha realizado ninguna mejora, ni a nivel de gráficos ni de sonido. La única ventaja que presenta el nuevo formato es que no necesita instalación en el disco duro, además de la inclusión de todas las misiones adicionales aparecidas para este simulador.

Comparada con su segunda parte, las secuencias de combate son prácticamente idénticas, aunque mucho más rápidas que las de su antecesora. Sin embargo, los gráficos no tienen la calidad alcanzada en WING COMMANDER II.

Sinceramente, es una pena que quede libre más del noventa por ciento de la capacidad del ***CD-ROM*** y no se haya aprovechado para incluir una banda sonora "de orquesta" o animaciones adicionales que hubiesen hecho de este juego una novedad y no un simple cambio de formato.

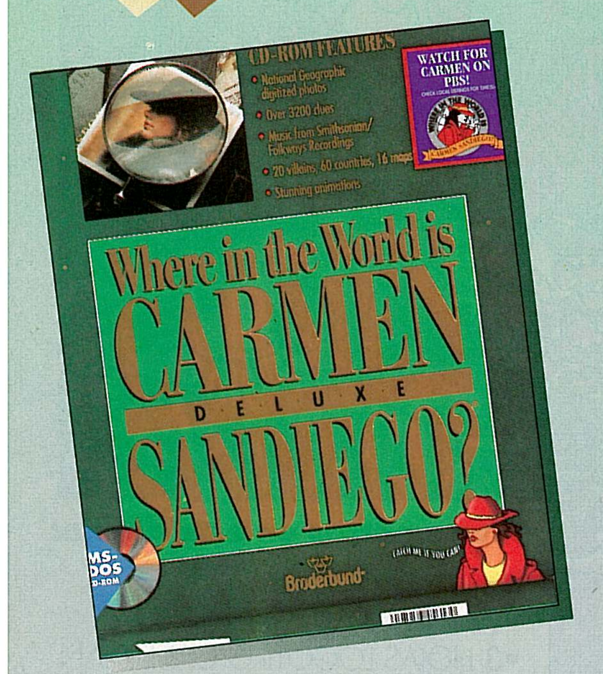
TOMAS TEJON

WING COMMANDER	
Interés:	82
Dificultad:	87
Gráficos:	87
Originalidad:	80
Sonido:	94
Total:	86

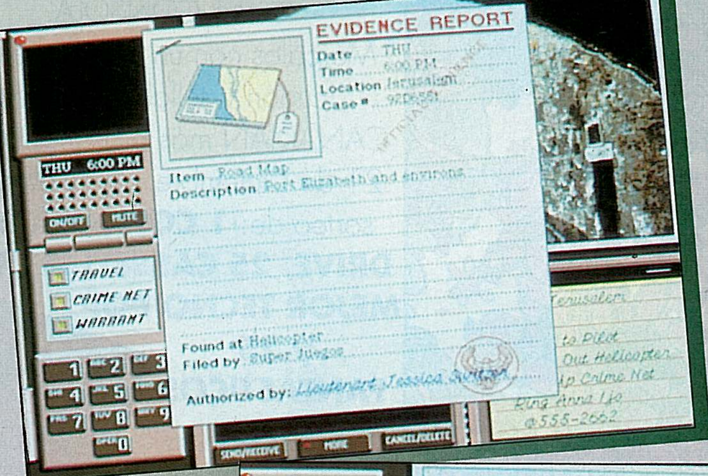

¡PREMIOS A LA VISTA!
canadian
Si encuentras en este dibujo:
•AL ROBOT MIX
•A MISTER CANADIAN
•3 HOJAS LOGOTIPO CANADIAN
•1 CONSOLA.
Márcalos con un círculo, rellena el cupón y séllalo en tu centro CANADIAN más próximo, antes del 21 de Diciembre. Participarás en el sorteo de: 1 CONSOLA MEGA DRIVE, 25 CASSETTES DEL MEJOR TECNO POP y 25 FANTASTICOS PINS.
TECHNO
El sorteo se celebrará en directo el día 22 de Diciembre en el centro CANADIAN C/Princesa, 29 de 10.00 a 11.00 H.
Nombre y Apellidos:
Dirección:
C.P.:
Teléfono:
Población:
Provincia:
Edad:
¡MUCHO OJO!
CASSETTES CEDIDAS POR CBS - SONY

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?

El mundo a tus pies

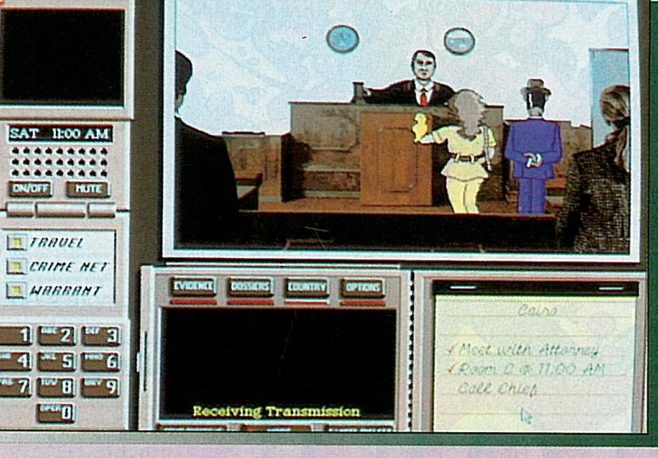


La conocida y malvada heroína vuelve a nuestras pantallas con más fuerza que nunca. Con la ayuda del CD–ROM, los programadores han conseguido que este juego no sólo ofrezca entretenimiento, sino que además sea educativo e interactivo.



En tus investigaciones son importantes las pistas, ya que te llevarán hasta el criminal.

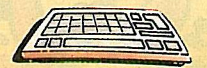
Siempre se ha especulado con la idea de si la educación puede ser divertida. Una de las respuestas afirmativas a esta cuestión son toda la serie de programas de CARMEN SANDIEGO. Pero sin duda alguna, con la ayuda de equipos multimedia, dotados con ***CD–ROM***, se ha conseguido una de las más alucinantes experiencias en el mundo de la informática. Nuestra misión ya no es sólo la persecución de los ladrones a través de pistas escritas: ahora es el



Cuando hayas atrapado al ladrón, sólo te quedará llevarlo a juicio.

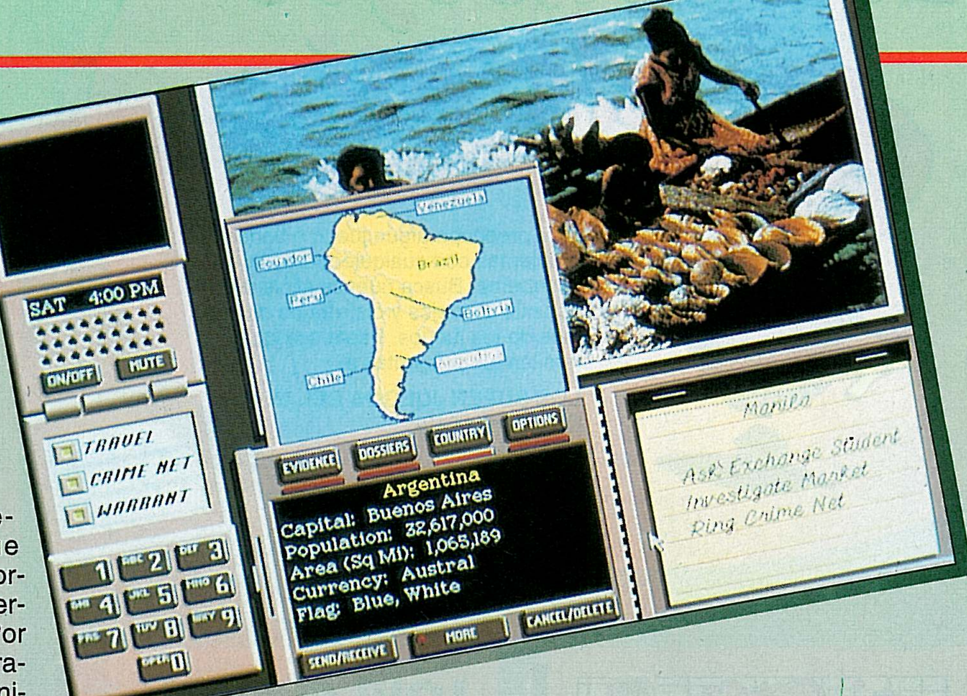
FICHA TECNICA

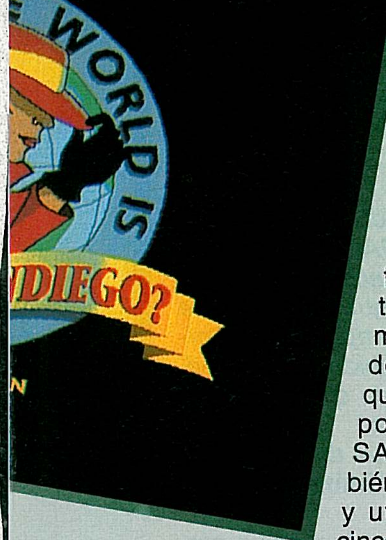
Nombre: Where in the world is Carmen Sandiego?
Fabricante: Broderbund
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: CD–ROM
Género: simulador–educativo

Sistema estudiado: CD–ROM

Carmen Sandiego vuelve a hacer de las suyas, esta vez desde tu CD-ROM. En tus diferentes visitas por el mundo podrás utilizar el mapa que el propio programa te ofrece.





propio ordenador el que nos las proporciona en un perfecto inglés. Por tanto, un programa tan entretenido como la búsqueda en el tiempo de CARMEN SANDIEGO también permite actuar y utilizar nuestros cinco sentidos.

A la caza del ladrón

Como en las anteriores versiones, nuestra misión consiste en buscar y capturar a los miembros de la organización internacional criminal V.I.L.L.A.N.O., pero las mejoras que ha conseguido este programa gracias al nuevo soporte son magníficas. Destaca la digitalización de voces: ahora el juego nos habla, y posteriormente transcribe los mensajes para los que no entiendan a la perfección el inglés hablado, pero sí lo sepan leer. Asimismo, tendremos que reconocer idiomas extranjeros que el juego nos ofrece como pista.

En esta entrega, los autores han añadido nuevos villanos, entre otros Sam O'nella o Bessie Mae Mucho, que pondrán a prueba nuestra sagacidad. Otras novedades son, además, las pistas, que a partir de ahora ya no están basadas únicamente en textos, sino también en sonidos. Nuestra misión será reconocer el idioma que el criminal estudia con su curso de lenguas por cassette o por algún mensaje que han dejado en su contestador automático.

Alrededor del mundo

Otra de las innovaciones de este juego, desarrollada gracias a la multitud de posibilidades que brinda el ***CD-ROM***, es la digitalización de fotografías. Así, los gráficos de los países que visitamos ya no son fabricados por los propios programadores, sino que en este juego se han recogido algunas de las mejores instantáneas publicadas por *The National Geographic Society.* Todo ello aderezado con divertidas secuencias de nuestra persecución a los criminales y otras animaciones de diferentes personajes que ayudan en la difícil tarea.

Por otra parte, el sonido es realmente impresionante. El programa incorpora una serie de músicas tradicionales y autóctonas de cada país, a lo que se añade una breve información cultural sobre las principales características del Estado en cuestión.

Para sacar ventaja

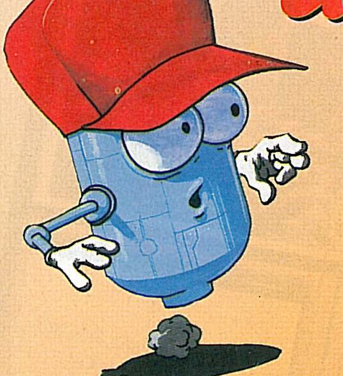
Como en otras historias de nuestra heroína, la principal ventaja que tenemos es nuestra propia cultura general. Si con esto no basta, una enciclopedia servirá de buena ayuda.

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?

Interés:	97
Dificultad:	95
Gráficos:	96
Originalidad:	94
Sonido:	97
Total:	**96,2**

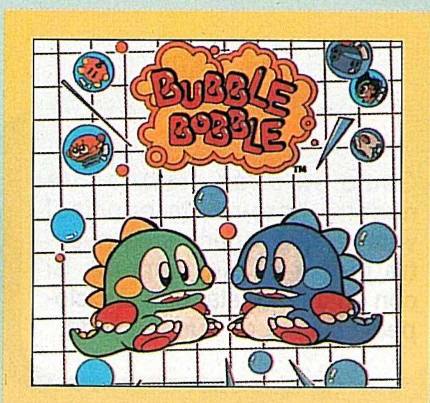
CARLOS YUSTE

Los consejos de Mix



Si te preocupa algún juego o tienes problemas con cualquier pantalla, escríbeme. Busca nuevos alicientes con mis consejos y disfrutarás mucho más de tus juegos. Basta con que remitas tus preguntas a:

LOS SUPER JUEGOS DEL MES
C/ O'Donnell 13-1º.
28009, Madrid.



BUBBLE BOBBLE (Master System)

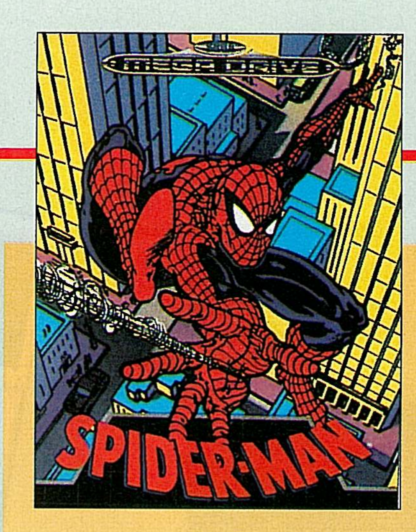
Me llamo Jaime y quisiera que me dieseis algunos códigos del juego ***BUBBLE BOBBLE*** *para la consola* **Master System.**
Jaime González (Salamanca)

Vamos a darte una serie de passwords para este entretenido juego: IEV617WR, IEIXEXPE, IEPXMM2IM, IEUMKRV4, IERPB7VX, IEJOM465, IEXKFYDO y IE7CB72V. Si quieres un paquete sorpresa, vete a la opción de passwords y presiona PAUSA, 1, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA, 1, ARRIBA, 1, ARRIBA y PAUSA. De esta forma obtendrás varios objetos.

LOW G MAN (NES)

Hola Mix, me gustaría que me mandarais algunos passwords para el juego ***LOW G MAN*** *de la consola* **Nintendo.**
Ignacio Pichardo (Algeciras, Cádiz)

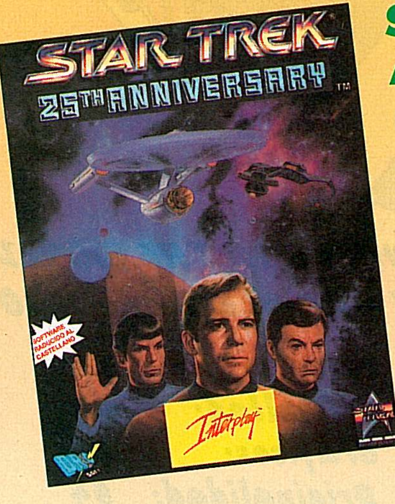
Vamos a darte un montón de passwords para este apasionante juego de la consola ***NES***: M1CH, FLLF, SCRD, MP45, JPN1, 3100, HV10, LV12, 5VLB, 386V, M952, 80MB, SON8, SGJK y SHOT.



SPIDERMAN (Mega Drive)

Hola. Me he comprado el juego ***SPIDERMAN*** *y al llegar a Electro no puedo coger la tercera llave porque una carga de electricidad impide que Spiderman se adhiera a la pared. Os agradecería que me resolvieseis la duda.*
Miguel de los Reyes (Punta Umbría, Huelva)

Tienes que tener cuidado con las baterías eléctricas. Quédate en el suelo y dispáralas desde cualquier ángulo con la tela de araña. Agáchate, espera a que venga la siguiente y haz lo mismo. Vete hacia la derecha y podrás subir al edificio de las vigas rojas. Quédate en la segunda viga del fondo y dispara tu tela a la derecha.



STAR TREK 25TH ANNIVERSARY (PC)

Hola Mix, tengo el juego ***STARK TREK 25TH ANNIVERSARY*** *y estoy atascado en el satélite de Alfa Próxima que creo que se llama Scythe. Bueno, me gustaría que me dijerais el código para abrir la puerta.*
David Moreno (Las Palmas)

El código para la primera puerta es 10200, y para la segunda, 122.

PRINCE OF PERSIA (Mega Drive)

*Hola, me llamo Jesús y me gustaría averiguar la forma de matar a la imagen que se crea en la cuarta pantalla del juego **PRINCE OF PERSIA**.*

Jesús Corona (Móstoles, Madrid)

Es muy sencillo. Esa imagen que aparece en la cuarta pantalla no es otra cosa que el propio reflejo del protagonista. Lo primero que debes hacer es parar su golpe y, a continuación, guardar la espada, con lo que lógicamente la imagen hará lo mismo.





GHOST BUSTERS (Mega Drive)

*Hola, Mix. Tengo una duda acerca de un juego de la consola **Mega Drive** y me gustaría que me la solucionaseis. Se trata del juego **GHOST BUSTERS**, y consiste en que no sé cómo acabar con el monstruo del final del nivel del castillo.*

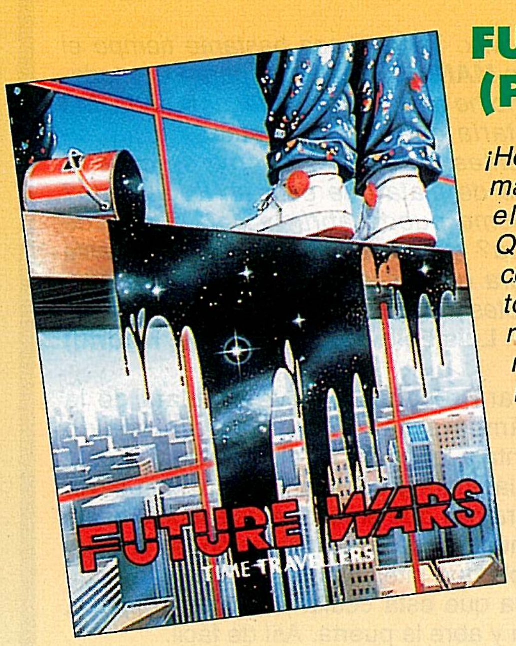
Pedro Olivera (Santander)

Es bastante simple. Será suficiente con permanecer estirado y dispararle arriba, hasta que abra la boca, pero siempre evitando las plantas carnívoras. Para que esta técnica pueda funcionar, es necesario al menos poseer el repetidor de tres voces o el proyectil de balas.

BLADE EAGLE 3-D (Master System)

*Tengo el juego **BLADE EAGLE 3-D** de la **Master System** y quiero que me digáis si existe algún truco para elegir el nivel que yo quiera. Muchas gracias, Mix.*

Estás de suerte, hay un truco para conseguir una pantalla de selección de nivel. Cuando al principio del juego aparezca BLADE EAGLE, pon el botón direccional hacia abajo. Luego haz una rotación hacia la izquierda hasta llegar abajo. Si lo haces correctamente, aparecerá a la derecha de la palabra EAGLE una selección de niveles del 0 al 8.



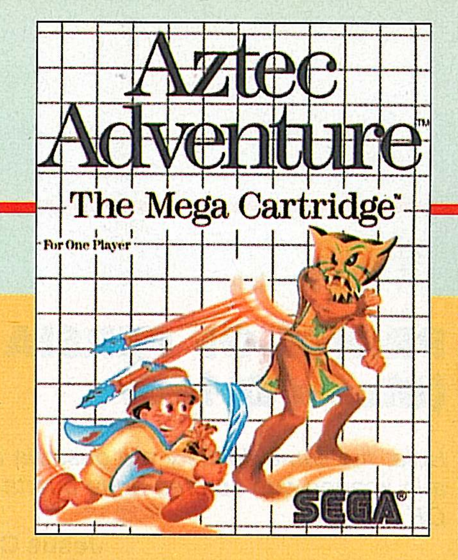
FUTURE WARS (PC)

*¡Hola amigos! Quisiera que me mandarais información sobre el juego **FUTURE WARS**. Quisiera que me dijerais la contraseña del pasillo secreto donde baja el techo. Me refiero al que está en el comienzo, donde se usa la bandera.*

Alberto Santos (Palencia)

La contraseña puedes encontrarla al observar detenidamente la máquina de escribir. De todas formas vamos a dártela: 40315.





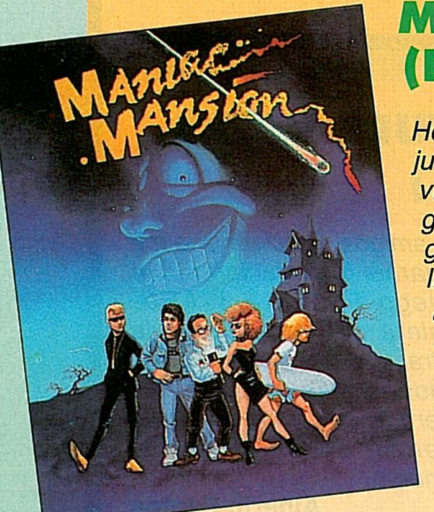
ANOTHER WORLD (PC)

Hola, soy un chico que tiene un **PC** *y no consigo pasar de la segunda pantalla en el juego* ***ANOTHER WORLD****. Me gustaría que me dijerais la forma adecuada de pasar esa pantalla.*

Ignacio Gómez (Madrid)

Exactamente no sabemos a cuál te refieres como segunda pantalla. Vamos a darte la solución de las dos primeras, por si acaso. Después de salir de la piscina llegas a una pantalla llena de babosas. Debes evitar que caigan sobre tu cabeza y permanecer en un extremo de la pantalla hasta que se desprenda la última. Entonces acércate y de una patada acaba con esos desagradables bichos. En la siguiente pantalla, el obstáculo es un fiero león. Debes de huir hacia la izquierda de la pantalla, hasta llegar al barranco. Allí encontrarás una liana. Cógela y salta con ella. Conseguirás efectuar una parábola hasta situarte detrás del león. Ahora corre hacia la derecha hasta que recibas ayuda para exterminar al animal.

MANIAC MANSION (PC)



Hola Mix. Tengo hace bastante tiempo el juego ***MANIAC MANSION*** *para* **PC** *y todavía no he conseguido hacer casi nada. Me gustaría que me contestases a las siguientes preguntas. ¿Cómo se coge la llave de plata que está en la lámpara? ¿Cómo puedo abrir la caja fuerte de Edra? ¿Cómo se abre la rejilla que está fuera de la casa? Espero que me contestes pronto. Muchos saludos.*

Luis Felipe Ruiz (Pozuelo, Madrid)

Para recoger la llave de plata de la lámpara hay que grabar un sonido agudo en una cinta y luego poner el cassette. De esta forma conseguirás romper la lámpara y conseguir la ansiada llave. Para abrir la caja fuerte de Edra hay que enfocar el telescopio hacia su habitación y averiguar el número de la combinación de la caja. En cuanto a la rejilla, es posible que intentes abrir una puerta equivocada. Debes abrir una rejilla que está oculta por unos arbustos. Simplemente aparta la maleza y abre la puerta. Así de fácil.

AZTEC ADVENTURE (Master System)

Hola, amigos de SUPER JUEGOS. Tengo una debilidad que consiste en que me gusta oir todas las músicas de los juegos. He comprado el juego ***AZTEC ADVENTURE*** *para* **Master System** *y no sé como entrar en el test de sonido.*

Juan José Bernardos (Melilla)

Para acceder al *Sound Test* pulsa el botón 1 y tendrás una pantalla con dos ARC en CIEL, figuras y nombres. Mientras que las figuras se encuentren en la pantalla, ve a la izquierda una vez y después a la derecha 20 veces. Si has realizado esto bien, la cabeza de Nino aparecerá a la derecha del ARC en CIEL; arriba hay un cuadrado donde podrás elegir melodías del 1 al 7.

PHELIOS (Mega Drive)

He comprado el juego ***PHELIOS*** *de* **Mega Drive,** *pero me matan con mucha facilidad y no me duran casi nada las tres vidas. Quisiera saber si hay algún truco para obtener alguna vida extra.*

Julián Camargo (Badajoz)

Cuando aparezca en la pantalla "Chapter 1 Devil in Diros", presiona los siguientes botones: C, A, B, A, C, A, B, A. De esta manera tendrás nueve vidas en vez de tres.

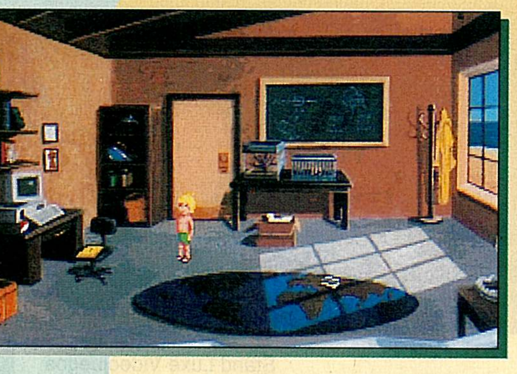
Juega con ventaja

ECOQUEST I

En busca de Cetus

El océano está contaminado, y únicamente un niño puede evitar la catástrofe ecológica con la ayuda de un simpático delfín y una ballena.

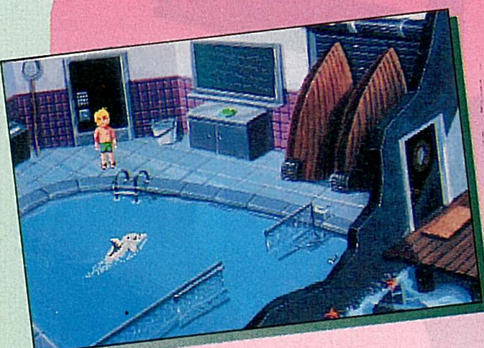




1. El laboratorio

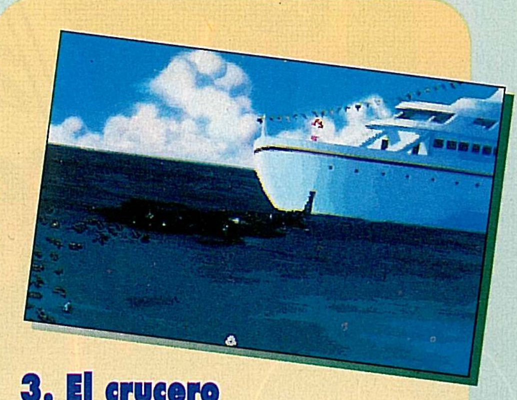
★ Coge el detergente, aplícalo sobre la esponja y utilízala para limpiarle el plumaje a la gaviota.
★ Utiliza el líquido experimental en la pecera.
★ Coge la bolsa de basura y abre el sobre que se encuentra encima de la silla.
★ Mira el esquema que hay dibujado en la pizarra.
★ Abre la puerta utilizando la clave que viene indicada en el manual del juego.





2. La piscina

★ Habla con el delfín tres veces, dale de comer dos peces que están en el cubo, métete en el agua y nada con él. Sal del agua y juega con el *frisbee*.
★ Abre la compuerta de la piscina con la palanca que se encuentra al lado de las lanchas.
★ Cuando regrese el delfín coge el traje de hombre rana, guardado en el armario bajo la pizarra, y salta al agua.



3. El crucero

★ Coge el bote vacío que se encuentra flotando.
★ Utiliza la bolsa de basura para recoger los objetos que bloquean el paso hacia la izquierda de la pantalla.
★ Una vez frente a la isla, bucea.



4. El laberinto de algas

★ Baja hasta llegar a las algas.
★ Sal por la esquina inferior derecha y, en la siguiente pantalla, por la esquina inferior izquierda.



5. El templo de Poseidón

★ Resuelve el rompecabezas de la pared izquierda.
★ Coge la caracola.



6. La estatua de Poseidón

★ Coloca la caracola en la estatua y podrás coger el tridente.
★ Recoge la cesta metálica del fondo y limpia el resto de los objetos con la bolsa de basura.

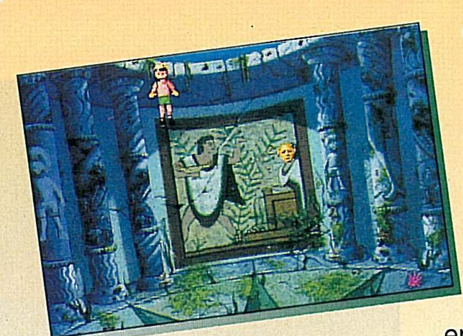


7. El oráculo

★ Vuelve al templo y utiliza el tridente en la pared derecha para abrirla.
★ Las respuestas a las adivinanzas que te plantea el *Oráculo* son: Hombre, Pez, Amor.

8. Los jardines reales

★ Utiliza el líquido experimental encima de la estatua de la ballena.
★ Habla con el guardián del jardín.
★ Coge la concha y límpiala con el trapo que se encuentra frente a los apartamentos de los peces.



9. La cámara del consejo

★ Busca la sección de columna que, al ser girada, no modifica la posición de ninguna otra sección.
★ Gírala hasta que el dibujo coincida con el de su homóloga en la parte derecha.
★ Dale la concha al alcalde y recibirás a cambio el pase para entrar en los apartamentos.



10. El pez globo

★ Empújalo para que pueda entrar en su apartamento.
★ Una vez dentro, quítale la bolsa que lo aprisiona.
★ Nos dará los erizos de mar.



11. El pez ángel

★ Utiliza los erizos en las algas.
★ Nos dará la concha afilada.

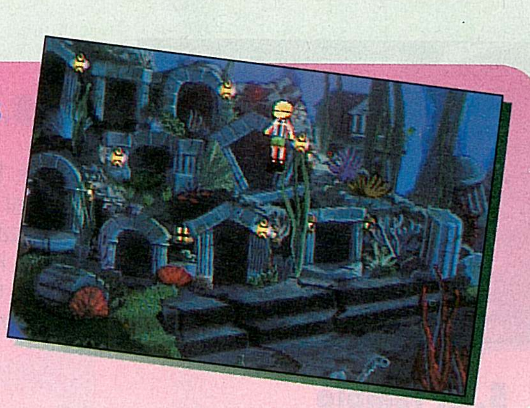


12. El pez espada

★ Utiliza la concha afilada para cortar el plástico de su boca.
★ Nos dará las pinzas.

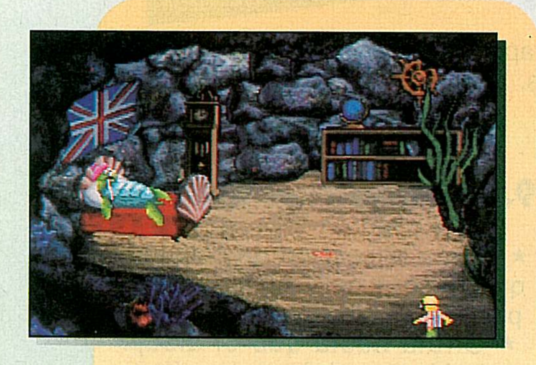


Juega con ventaja



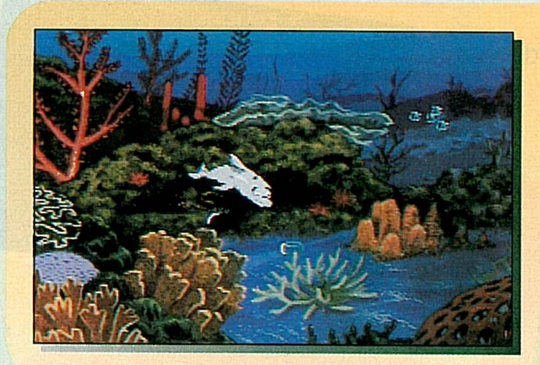
16. Los apartamentos para peces

★ Recibirás la máscara de oro.
★ Vuelve al templo y muéstrasela al *Oráculo*.
★ Te informará sobre tu misión.



13. La tortuga de mar

★ Utiliza las pinzas dos veces para quitar los trozos de globo de la boca de la tortuga.
★ Esta nos dará los tornillos.



17. El pulpo

★ Deja el bote de cristal en el suelo.
★ Vete a la pantalla de la izquierda y coge el espejo.
★ Vuelve y coge el bote, que estará abierto.
★ Ahuyenta al pulpo con el espejo y coge el cable.



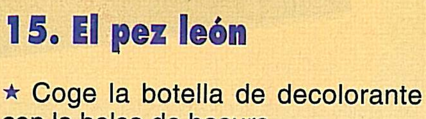
14. El manatí

★ Acompáñalo hasta la superficie del agua. Une los tornillos a la cesta metálica y colócala en la hélice del barco del pescador.
★ Al bajar de nuevo al fondo, recoge la bomba de agua.



18. La cabeza del coloso

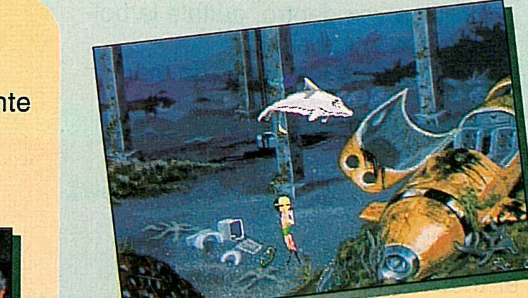
★ Captura el pez luminoso que se esconde en la oreja del coloso con el bote abierto.



15. El pez león

★ Coge la botella de decolorante con la bolsa de basura.
★ Utiliza la bomba en la ventana. Nos dará la espina envenenada.





19. El submarino hundido

★ Coge el cebo que se encuentra en la columna metálica.
★ Abre la guantera del submarino y coge la sierra de metal.
★ Utiliza el tridente en la tapa de la cisterna, ábrela y aprópiate del flotador.



20. El esqueleto pirata

★ Empuja dos veces el palo que aprisiona la llave para que ésta caiga al fondo del mar.
★ Sigue al pez que se traga la llave hasta que lo engulla la anémona.
★ Utiliza el cebo en ella para que expulse la llave.



21. La gruta submarina

★ Utiliza el pez luminoso para iluminar la cueva.
★ Retira los ladrillos que tapan la abertura de la pared.
★ Justo debajo de la abertura hay una caja metálica.
★ Limpia la llave con el trapo y utilízala para abrir la caja metálica.

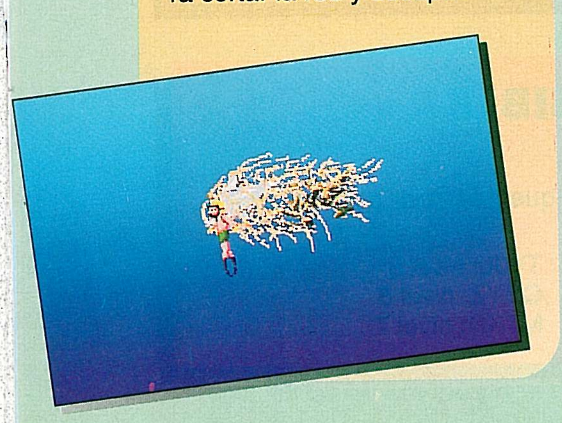


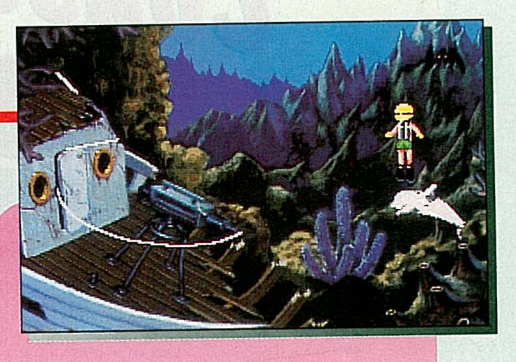
22. El cementerio nuclear

★ Ponte el traje antirradiaciones que se encuentra dentro de la caja metálica.
★ Une el cable al flotador y al transmisor y utilízalos sobre el bidón radiactivo.
★ Dirígete a la cueva en lo alto de la montaña.

23. La red

★ Utiliza la concha afilada para cortar la red y escapa.





24. El ballenero

★ Utiliza el tridente en la puerta para abrirla.
★ Sigue el cable del arpón hasta llegar al lugar donde se encuentra *Cetus*.



25. Cetus

★ Habla con ella hasta que se quede dormida.
★ Entra en su boca y corta la punta del arpón con la sierra de metal.
★ Sal de su boca, quítale el arpón y cúrale la herida con la poción que te dio el guardián del jardín.



26. La cueva de la bestia

★ Entra en ella y libera al delfín cortando la red con la concha afilada.

27. La lucha final

★ Utiliza la espina envenenada sobre la bestia.

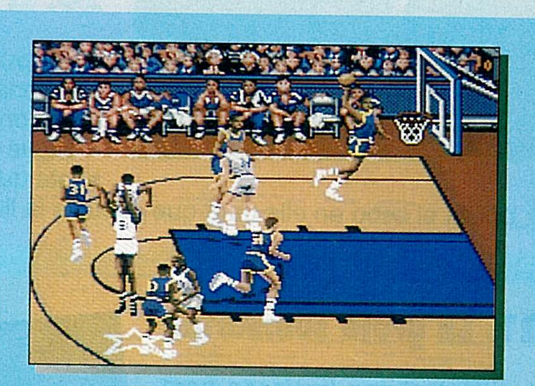


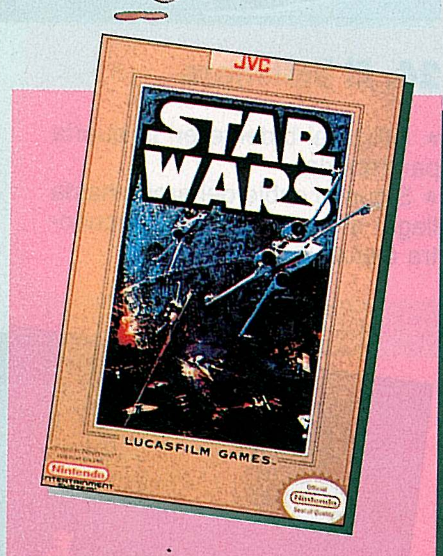
Consejos y trucos

BULLS VS LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS

MEGA DRIVE

Teclea el siguiente código para jugar la última vuelta: NXOBBBBL.





STAR WARS

NES

Si tienes problemas para acabar esta guerra galáctica, prueba a visitar a Obi Wan Kenobi en su caverna y obtendrás dos vidas extras. Podrás realizar este truco cuantas veces quieras.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

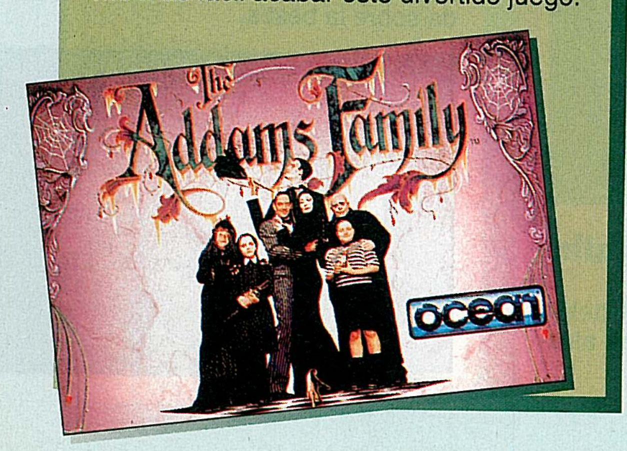
NES

Para hacer que el submarino que controlas se detenga ante la presencia de alguna mina, presiona las teclas: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y SELECT.

THE ADDAMS FAMILY

SUPER NINTENDO

Prueba a teclear el código 11111. El marcador de vidas indicará que tienes 100 vidas extras, con las que te será mucho más fácil acabar este divertido juego.



BACK TO THE FUTURE PART III

MEGA DRIVE

Este truco sirve para pasar al nivel que quieras: presiona ABAJO y el botón A, luego IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA o ABAJO, para elegir el nivel deseado.



MISION IMPOSIBLE

NES

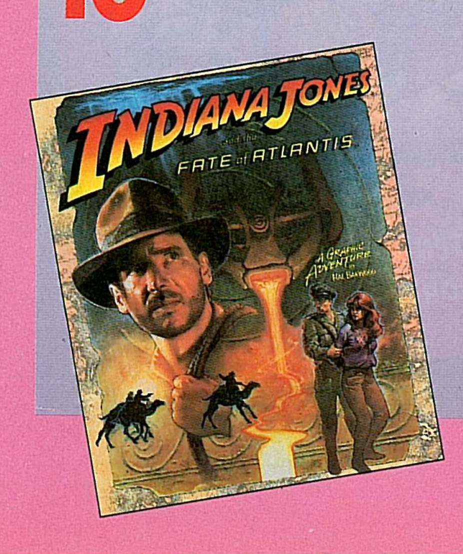
Estas son las claves que hay que introducir para acceder a los distintos niveles:

HMPR: nivel 2
HMVW: nivel 3
XDGJ: nivel 4
TVJL: nivel 5
QBYZ: nivel 6
MTKN: nivel 7

HIT ORDENADORES

PC

1. INDIANA JONES IN THE FATE... ↑
2. CRUISE FOR A CORPSE ↓
3. ULTIMA UNDERWORLD ↑
4. ROAD AND TRACK ↑
5. RISKY WOODS ↓
6. BIRDS OF PREY ↑
7. MONKEY ISLAND 2 ↓
8. WING COMMANDER II ↓
9. ETERNAM ↓
10. HOOK ↓



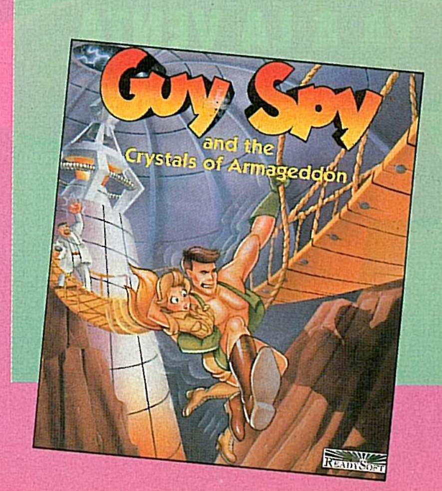


AMIGA

1. CRUISE FOR A CORPSE ↑
2. MONKEY ISLAND 2 ↓
3. BIRDS OF PREY ↑
4. RISKY WOODS ↓
5. HOOK =
6. EPIC ↓
7. BATTLE ISLE ↑
8. PREMIERE ↑
9. MAD TV ↑
10. ELF ↓

ATARI

1. EPIC =
2. TORTUGAS NINJA II ↑
3. HOOK ↓
4. ROBOCOP 3 ↑
5. GARY LINEKER'S FOOTBALL =
6. TERMINATOR 2 ↓
7. ISHAR ↑
8. ESPAÑA THE GAMES 92 ↑
9. GUY SPY ↑
10. W.W.F. ↓





PC COMPATIBLES

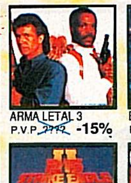
TODO LO QUE NECESITAS PARA TU PC: NOVEDADES, OFERTAS, COMPLEMENTOS...

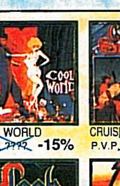
¡ANIMATE Y PIDELO YA! TE LO ENVIAMOS POR CORREO LO RECIBIRAS COMODAMENTE EN TU CASA

NOVEDADES

TODOS LOS JUEGOS CON UN 15% MENOS DISPONIBLES EN VERSION 5.25" Y 3.5"

- Existe versión para 16 colores, al precio de 425 pesetas menos.
- Disponible libro de pistas al precio de 1.200 pesetas





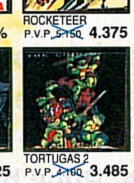


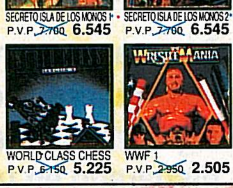
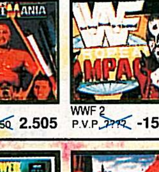








Título	P.V.P. (tachado)	Precio
A TRAIN	????	-15%
ARMA LETAL 3	????	-15%
BLACK CROWN	6.150	5.225
COLECCION JUEGOS 92	6.150	5.225
COOL WORLD	????	-15%
CRUISE FOR A CORPSE	4.625	3.930
DUNE	5.650	4.800
ECO QUEST • •	????	-15%
ELF	2.995	2.545
ELITE +	5.150	4.375
ELVIRA 2 JAWS OF C. •	5.150	4.375
EPIC	4.100	3.485
ESPAÑA 92 THE GAMES	2.995	2.545
F - 117	6.650	5.650
F 14 TOM CAT	4.625	3.930
F 15 + OP. TORMENTA...	7.200	6.120
GUNSHIP 2.000	6.650	5.650
HEART OF CHINA • •	8.700	7.395
HOOK	2.850	2.420
INDY 4 LAST CRUSADE AV. GRAFICA •	6.150	5.225
INDY 5. FATE OF A. AV. GRAFICA •	6.150	5.225
INDY 5. FATE OF A. ARCADE	2.850	2.420
JACK NICKLAUS SIGNATURE ED.	5.150	4.375
JET FIGHTER 2	6.150	5.225
KING QUEST V • •	8.700	7.395
LIVERPOOL	????	-15%
LARRY 1 • •	6.650	5.650
LARRY 5 • •	8.200	6.970
LOOM •	4.625	3.930
LURE OF TEMPTREES	7.700	6.545
MAD T.V.	4.625	3.930
MANIAC MANSION	4.625	3.930
NIGEL MANSELL	????	-15%
PUSH OVER	2.850	2.420
ROBOCOP 3	????	-15%
ROCKETEER	5.150	4.375
ROGER RABBIT 2	5.150	4.375
SECRETO ISLA DE LOS MONOS 1 •	7.700	6.545
SECRETO ISLA DE LOS MONOS 2 •	7.700	6.545
SILENT SERVICE 2	7.200	6.120
SIM ANT	6.150	5.225
SIM CITY	4.625	3.930
SIM EARTH	6.650	5.650
SIMPSONS	2.950	2.505
SOLO EN CASA	4.100	3.485
SPACE QUEST 1 •	????	-15%
SPACE QUEST 4 • •	7.700	6.545
STREET FIGHTER 2	????	-15%
TERMINATOR 2	2.500	2.125
TORTUGAS 2	4.100	3.485
WIZ KID	2.850	2.420
WORLD CLASS CHESS	6.150	5.225
WWF 1	2.950	2.505
WWF 2	????	-15%

OFERTAS

¡ ATENCION !

Estas ofertas, normalmente son de unidades limitadas, estando sujeta la disponibilidad de las mismas. Se recomienda hacer los pedidos de ofertas por teléfono, con lista de posibles cambios por si hubiese títulos agotados.





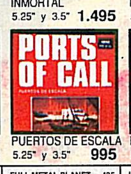






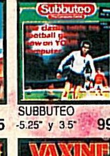



























Título	Formato	Precio
ASPAR	5.25" y 3.5"	995
AVENTURA ESPACIAL	5.25" y 3.5"	995
ASTERIX EL MENIR...	5.25" y 3.5"	995
BASKET MAGIC J.	solo en 5.25"	995
BUDOKAN	5.25" y 3.5"	1.495
BAR GAMES	5.25" y 3.5"	995
COZUMEL	5.25" y 3.5"	995
CHICHEN ITZA	5.25" y 3.5"	1.495
CYBERBIG	solo en 5.25"	995
CHARLIE CHAPLIN	solo en 5.25"	495
E - MOTION	solo en 3.5"	995
FUTBOL MANAGER 2	5.25" y 3.5"	995
FIRE POWER	5.25" y 3.5"	995
HIGHWAY PATROL 2	solo en 5.25"	495
HISTORIA INTERMINABLE 2	5.25" y 3.5"	1.495
ISHIDO	5.25" y 3.5"	995
INMORTAL	5.25" y 3.5"	1.495
INHUMANOS	solo en 5.25"	495
KICK OFF 2	5.25" y 3.5"	1.495
LONE WOLF	5.25" y 3.5"	1.495
LARRY 1 EN INGLES	solo en 5.25"	1.495
LOS ANGELES: EL CAOS	solo en 5.25"	495
MICHEL	5.25" y 3.5"	995
MANCHESTER UNITED 1	5.25" y 3.5"	1.495
MISION IMPOSIBLE 2	solo en 3.5"	995
NARCOPOLICE	5.25" y 3.5"	995
NEVERMIND	solo en 5.25"	495
OLIVER AND COMPANY	5.25" y 3.5"	995
PUERTOS DE ESCALA	5.25" y 3.5"	995
PICK AND PILE	solo en 5.25"	995
PHANTOM FIGHTER	solo en 5.25"	495
PAK FUTURE CLASSICS (4 CLASICOS)	5.25" y 3.5"	995
PAK DRO DEL COMIC	solo en 5.25"	1.495
REVELATION	5.25" y 3.5"	995
ROGER RABBIT 1	5.25" y 3.5"	1.495
SUBBUTEO	5.25" y 3.5"	995
SENTINEL WORLDS	5.25" y 3.5"	995
SKULL AND CROSSBONES	solo en 5.25"	995
STAR DUST	5.25" y 3.5"	995
STUNT CAR RACE	solo en 5.25"	995
SNOWSTRIKE	solo en 5.25"	995
TIGER ROAD	solo en 5.25"	995
THUNDER STRKE	solo en 5.25"	495
VAXINE	solo en 5.25"	995
WINDOW WIZARD	solo en 5.25"	995

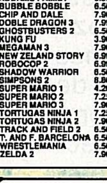
MAS OFERTAS PARA PC DE 5.25"

AIRBORNE RANGER	1.495
AFRICAN TRAIL SIMU.	995
AFTER THE WAR	995
AVENTURA ORIGINAL	995
ARKANOID	995
BARBARIAN	995
BALLISTIX	995
BEDLAM	495
BATTLE CHESS 1	1.495
BOXEO LOW BLOW	995
CARRIER COMMAND	995
CORSARIOS	995
CALIFORNIA GAMES	995
COLOSSUS CHESS 10	995
COLORADO	995
CAPITAN BLOOD	495
CALIFORNIA GOLF	495
DOBLE DRAGON 1	1.200
ENMANUELLE	995
EQUIPO A	495
ENFORCERER	995
FULL METAL PLANET	495
FINAL ASSAULT	995
GRAND PRIX CIRCUIT	995
GAME OVER	995
HORSE RACING	995
HOSTAGES	995
HUNT FOR RED OCTOB.	495
INDIANA ULTIMA CR.	1.200
JACK NICKLAUS 1	995
LOOPZ	995
LUCKY LUKE	995
LIGHT CORRIDOR	995
LEADER BOARD GOLF	995
MICROPROSE SOCER	1.495
MAYDAY SQUAD	995
MUTANT ZONE	995
MAYA	995
MISTICAL	995
NAVY MOVES	995
OUT RUN	1.200
PARIS DAKAR	995
PIUBAL FIRST PERSON	995
POLE 500 C.C.	995
POLI DIAZ	995
PINBALL MAGIC	995
PURPLE SATURN DAY	495
PAK SOLID GOLD	1.495
PAK COL. DINAMIC	2.495
PAK GIGANTE 1	1.995
PAK MEGABOX 1	2.900
PAK MULTI SPORTS	1.995
PAK 3 DE OPERA	995
ROAD CARS	995
RA	995
RESCATE EN EL GOFO	995
ROBOCOP 1	995
RICK DANGEROS 1	995
RAMPAGE	995
SKI OR DIE	495
SIMULADOR DE TENIS	995
STRIP POKER 2	995
SHERMAN M 4 TANK	995
STREET BASKET	995
TOOBIN	995
THARGAN	995
TETRIS	1.200
TINTIN	995
TRANTOR	495

MAS OFERTAS PARA PC DE 3.5"

AFTER THE WAR	995
BATTLE CHESS 1	1.495
CORSARIOS	995
COLOSSUS CHESS 10	995
COLORADO	995
CAPITAN BLOOD	495
DOBLE DRAGON 1	995
ENMANUELLE	995
EQUIPO A	495
EXTERMINATOR	995
EL LIBRO DE LA SELVA	995
HOSTAGES	995
HUNT FOR RED OCT.	495
LOOPZ	995
LUCKY LUKE	995
MAYDAY SQUAD	995
MUTANT ZONE	995
MAYA	900
MAD MIX GAME 1	995
NAVY MOVES	995
OUT RUN	1.200
POLE 500 C.C.	995
POLI DIAZ	995
PINBALL MAGIC	995
PAK SOLID GOLD	1.495
PAK MULTI SPORTS	1.995
PAK 3 DE OPERA	995
RESCATE EN EL GOLFO	995
RICK DANGEROUS 1	995
STRIP POKER 2	995
SHERMAN M 4 TANK	995
TARGHAN	995
TETRIS	1.200

MAS COSAS PARA TU PC






JOYSTICK PC CONNECTION
Válido para compatibles, PC, XT, AT. Respuesta súper-rápida. Doble botón de disparo. Interruptor de disparo automatico. Auto centrado. Respuesta ajustable para los ejes X e Y.
Precio... 3.190

JOYSTICK PC TOP STAR
Diseño ergonómico de ajuste a ambas manos. Eje de metal de gran dureza y duración. Seis micro interruptores. Auto disparo. Revolucionario sistema patentado de amortiguación y anclaje a la mesa.
Precio... 4.790

JOYSTICK PC M-5 JET FIGHTER
Diseño de vanguardia totalmente ergonómico. Eje de nylon puro. Seis microinterruptores de larga duración. Auto fuego. Estabilizadores (cuatro) de succión con ventosa.
Precio... 3.390

RATON MULTI D.P.I. MOUSE
Contiene: Ratón 3 botones C8501. Allombrilla de ratón. Clavija adaptadora 9-25. Soporte de ratón a monitor. Discos de instalación. Programa test de uso. Instrucciones en castellano.
Precio... 5.500

CONVERTIDOR DE T.V. PARA MONITORES VGA
Permite sintonizar todos los canales de T.V., como si de una televisión de gran definición se tratase en un monitor VGA. Medidas: 400mm x 140 mm x 82 mm. Peso: 1700 gr. Consumo: 15W
Precio... 24.995

TARJETA GAME CARD
Posibilita la conexión simultánea de dos joysticks de 15 pines. Selector de velocidad para XT, AT o Turbo. Conector tipo de plata. Caja interior elegante. Instrucciones de montaje y uso en castellano.
Precio... 2.990

DISCOS VIRGENES
Discos Nashua con caja extra de plástico duro.

10 DISCOS 5.25" DC DD	995
50 DISCOS 5.25" DC DD	4.490
10 DISCOS 5.25" DC HD	1.950
50 DISCOS 5.25" DC DD	8.900
10 DISCOS 3.5" DC DD	1.950
50 DISCOS 3.5" DC DD	8.900
10 DISCOS 3.5" DC HD	2.950
50 DISCOS 3.5" DC HD	12.900

ARCHIVADOR PARA 80 DISCOS
Separadores de colores intercambiables. Pie de goma fijante.. Parte superior totalmente transparente. Base y aspecto robustos. Desensamblable en 3. Cierre de seguridad con llave. Modelos 5.25" y 3.5"
Precio... 1.590

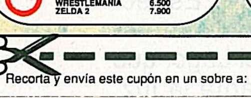
SOUND BLASTER 2.0 TARJETA DE SONIDO
Sin duda la tarjeta de sonido más difundida. Con hasta 10 funciones para potenciar el sonido y las cualidades del software al máximo nivel. ¡ IMPORTANTE ! Manuales y discos de instalación en INGLES.
Precio... 19.900

SOUND MASTER+ (COVOX) TARJETA DE SONIDO
La solución para mejorar el sonido del PC a un super-precio. Compatible con la mayor parte del software. Voces digitalizadas. Sonido HI FI. Fácil instalación. Instrucciones en español.
Precio... 12.900

SOPORTE DE RATON	995
ATRIL PORTADOCUMENTOS	995
CABLE ALARGADOR RED	1.995
CABLE ALARGADOR TECLADO	1.995
CABLE ALARGADOR MONITOR	1.995
CABLE DE RED	1.995
CABLE CENTRONICS	1.995
CABLE PARALELO	1.995
KIT DE LIMPIEZA DISQUETERA	995
ALFOMBRILLA DE RATON	995
FUNDAS ANTIPOLVO	2.995
CORTADOR DE CONTINUO	995
DISCOS VIRGENES BULK:	
50 DISCOS 5.25" DC DD	2.495
50 DISCOS 5.25" DC HD	3.995
50 DISCOS 3.5" DC DD	3.995
50 DISCOS 3.5" DC HD	5.495

TOP 20

LOS PRINCIPALES LOS JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO



Nintendo

ADDAMS FAMILY	6.990
BUBBLE BOBBLE	6.500
CHIP AND DALE	7.900
DOBLE DRAGON 3	7.990
GHOSTBUSTERS 2	6.500
KUNG FU	3.900
MEGAMAN 3	7.900
NEW ZELAND STORY	6.990
ROBOCOP 2	6.990
SHADOW WARRIOR	6.500
SIMPSONS 2	8.800
SUPER MARIO 1	4.200
SUPER MARIO 2	7.250
SUPER MARIO 3	7.900
TORTUGAS NINJA 1	7.250
TORTUGAS NINJA 2	7.900
TRACK AND FIELD 2	6.500
T. AND F. BARCELONA	6.500
WRESTLEMANIA	6.500
ZELDA 2	7.900



GAMEBOY

ALIEN 3	4.490
ADDAMS FAMILY	4.490
BUGS BUNNY	3.390
CHESSMASTER	3.390
DOBLE DRAGON 2	4.490
DOBLE DRAGON 3	3.990
GEROGE FOREMAN	3.990
HOOK	4.490
ROBOCOP 2	4.490
SOLO EN CASA	3.900
SUPER MARIO LAND 1	3.490
SUPER MARIO LAND 2	4.490
SNOW BROS	4.490
SIMPSONS 1	4.490
SIMPSONS 2	3.990
TERMINATOR 2	4.490
TRACK AND FIELD	3.990
TINY TOONS	3.990
WWF 1 WRESTLING	4.490
WWF 2 WRESTLING	3.990

SEGA MEGADRIVE

ALIEN 3	8.490
BUSTER DOUGLAS B.	3.990
BATMAN (NUEVO)	6.490
BULLS VS LAKERS	8.490
CHUCK ROCK	8.490
DOBLE DRAGON	5.990
EUROPEAN C. SOCCER	8.490
INDIANA JONES LAST...	8.490
ITALIA 90	3.990
JOHN MADDEN 93	8.490
LEMMINGS	7.990
OLIMPIC WOLD	7.990
PIT FIGHTER	8.490
SHADOW OF BEAST 2	7.490
SHADOW DANCER	3.990
SIMPSONS	8.490
SONIC 2	8.490
TAZMANIA	6.490
TERMINATOR	7.990
TOKI	7.490

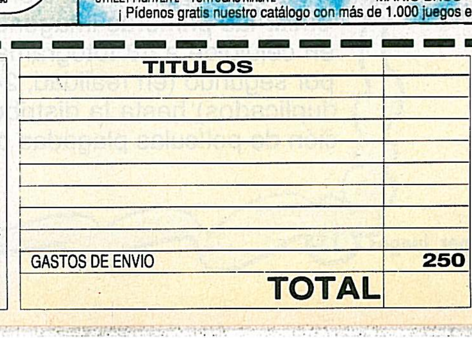


SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ADDAMS FAMILY	8.490
CHESS MASTER	8.490
EXHAUST HEAT	9.990
FINAL FIGHT	9.400
F - ZERO	6.490
JOE AND MAC	9.490
PAPER BOY 2	8.490
ROBOCOP 3	8.490
STREET FIGHTER 2	10.990
SPIDERMAN X MEN	8.990
SUPER SOCCER	6.490
SUPER GHOULS AND G.	6.490
SUPER CASTELVANIA 4	8.490
SUPER R TYPE	6.490
SUPER ADV. ISLAND	9.400
SUPER SMASH T.V.	8.490
SUPER TENNIS	6.490
TORTUGAS NINJA 4	8.990
WWF WRESTLING	8.990
ZELDA	6.490

ADEMAS TENEMOS JUEGOS PARA

TODOS LOS ORDENADORES

SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE
MSX
ATARI
AMIGA

¡ Pídenos gratis nuestro catálogo con más de 1.000 juegos en oferta !

Recorta y envía este cupón en un sobre a:

TELEJUEGOS
APARTADO DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO.
Si, deseo recibir, pagando sólo cuando reciba el paquete, los artículos que indico en este cupón.
NO ENVIAR DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE ____________
APELLIDOS ____________
DOMICILIO ____________
NUMERO DE PORTAL ______ PISO ______
POBLACION ____________
PROVINCIA ______ CODIGO POSTAL ______
TELEFONO ____________
NUMERO DE TELECLIENTE ______ Si no tienes pon NUEVO

MARCA TU MAQUINA

- ☐ PC COMPATIBLE
  - ☐ DISCO DE 5.25"
  - ☐ DISCO DE 3.5"
- ☐ CONSOLA
  - ☐ SEGA MEGADRIVE
  - ☐ GAME BOY
  - ☐ SUPERNINTENDO
  - ☐ NINTENDO N.E.S.

TITULOS	
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	



CINES "DE PELICULA": SHOWSCAN

No las veas... ¡vívelas!

Seguramente no hayas viajado nunca en un trineo olímpico, deslizándote vertiginosamente por un tubo helado, para experimentar la impresionante sensación de que vas a salir disparado en una curva. Pues bien, por 350 ptas. puedes vivir un frenético viaje y saber lo que se siente cuando vas a chocar contra un camión sin frenos que viene de frente a 200 km/h sin moverte de tu butaca y, por supuesto, sin riesgos, a no ser que seas propenso al infarto.

Lo más probable es que 1992 sea recordado por muchos de vosotros, hayáis ido o no, por la celebración en nuestro país de un acontecimiento tan único e irrepetible como la Exposición Universal de Sevilla. Y, con toda seguridad, cuando os pregunten qué fue lo que más os impresionó, o qué ejemplo tecnológico asociáis a ese evento como muestra de una época, a casi todos os vendrá a la memoria una respuesta inmediata: los cines de la Expo. Y no os faltará razón.

La evolución

Desde que en 1894 los hermanos Lumière consiguieron emitir las primeras imágenes en celuloide a 48 fotogramas por segundo (en realidad, 24, duplicados) hasta la distribución de películas plagadas de efectos especiales, como "Terminator 2", el mundo del cine, o para ser más precisos, su formato tecnológico y los locales acondicionados para su visionado han evolucionado más bien poco.

Así, si exceptuamos la aparición del cine sonoro en 1928 y la incorporación del color dos décadas después, son pocas las novedades tecnológicas que nos ha aportado el niño mimado de Hollywood.

Es posible que en esta última década de milenio los directores cinematográficos se reconviertan y saquen partido a los medios que el avance tecnológico pone a su disposición, y que hoy día aún se encuentran infrautilizados.

Prueba de ello es la proliferación lenta pero paulatina de auditorios y locales adaptados específicamente para la emisión de cortometrajes científicos (como es el caso de los cinerамas o de los Planetarios, que nos invitan a recorrer el Universo y a contemplar la bóveda celeste). O para la exhibición de espectáculos que hacen uso de los más diversos escenarios y elementos con el fin de generar nuevas formas de comunicación y, en definitiva, modos distintos de alcanzar nuestra sensibilidad, para emocionarnos y hacer que nos evadamos de la realidad durante unos minutos. Al fin y al cabo, ésa es la razón de ser del cine.

El sistema proyecta una película de 70 mm a una velocidad de 60 fotogramas por segundo

Nuestro país está de suerte en este sentido. La Expo nos ha traído multitud de espectáculos audiovisuales. Desde el Pozo de las imágenes del Pabellón de Francia al sobrecogedor Espectáculo Multimedia del Lago, que mediante la luz, el sonido y el agua decoró las noches de la Cartuja, pasando por los

El nuevo sistema de proyección sincronizado con butacas activadas hidráulicamente produce una sensación de hiperrealismo.

numerosos cines espaciales de proyección circular y esférica que, como en el Pabellón de Canadá o de España, nos obligaron a formar colas de horas a sus puertas.

En seis de los cines de la Expo, entre ellos los españoles de ICONA y del INI (este último además en 3 dimensiones), se pudo contemplar la espectacularidad de una proyección **SHOWSCAN.**

A mediados de los años 70, el realizador Douglas Trumbull, famoso entre otros por los efectos especiales de "2001, una odisea del espacio" y "Start Trek", decidió, junto a algunos de sus compañeros de la **Paramount**, ensayar nuevas posibilidades tecnológicas para el cine.

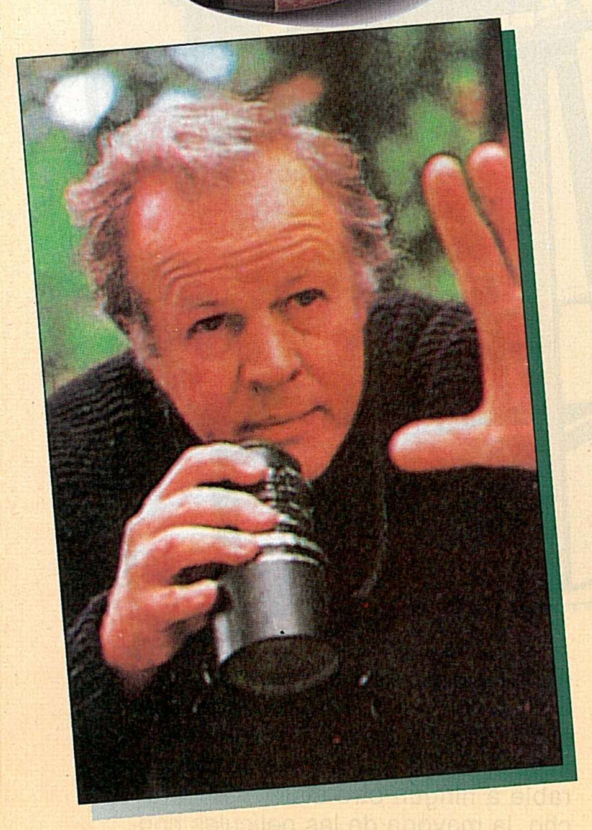
Tras algunos ensayos, descubrió que, cuando proyectaba cintas a 60 imágenes por segundo (el ojo humano no percibe mejoras por encima de este valor), la pantalla parecía "desaparecer" para convertirse en una especie de ventana abierta sobre el espacio. El espectador experimentaba la sensación de "estar" allí, al otro lado de la pantalla, en el lugar de la acción.

Así nació **SHOWSCAN**. A diferencia del cine convencional, donde el cerebro percibe la sensación de movimiento continuo a base de proyectar 24 i.p.s. (imágenes por segundo) en películas de 35 milímetros, en esta nueva norma pasan por la retina del espectador 60 fotogramas proyectados desde una película de 70 mm a partir de un negativo de 60 mm. Para ello se utilizan cámaras **SHOWSCAN CP–65**, que filman 2,5 veces más rápido que las cámara convencionales y de forma silenciosa. Todo ello, visionado en una sala multifuncional, provista de una pantalla especial de proporciones 2.21:1, produce una sensación de profundidad y claridad que envuelve al público, con una calidad no comparable a ningún otro sistema. De hecho, la mayoría de las películas convencionales adolecen de luz insuficiente, lo que repercute en una defectuosa saturación del color. Además, debido al corto tiempo de



Los simuladores dinámicos de movimiento se instalan en salas reducidas que albergan 45 butacas en una extensión aproximada de 225 metros cuadrados.



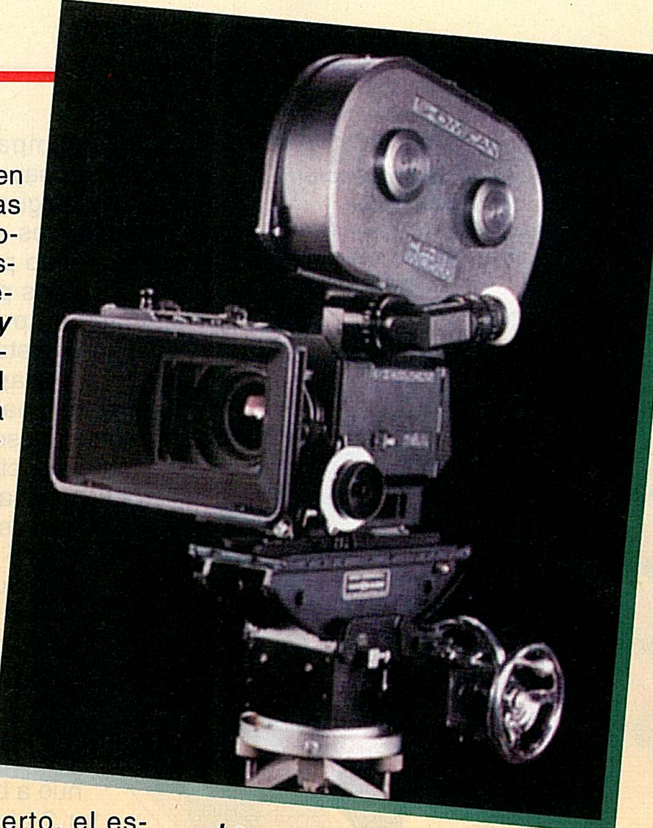


Douglas Trumbull, director cinematográfico, inventó el sistema conocido como Showscan.

exposición, cada imagen deja un halo considerable, lo que produce a veces un efecto de solapamiento o superexposición, al proyectar una secuencia. En los cines **SHOWSCAN** se utilizan proyectores electrónicos ***CP***, que se autorebobinan solos (se suelen poner por duplicado, de forma que, cuando el primero acaba, se rebobina y empieza a funcionar el segundo). Estos proyectores llevan un sistema de autolimpiado para la película y emiten de dos a tres veces más luz que uno convencional, ofreciendo una correcta saturación cromática, que redunda en un mayor realismo y espectacularidad del visionado.

Sonido envolvente

Si las características ópticas son revolucionarias, no es menos espectacular la calidad del sonido. Así, mientras que en las películas de 35 mm el sonido va registrado en pistas ópticas y en las de 70 mm convencionales se graba en pistas magnéticas, a veces con sistema ***Dolby*** para supresión de ruido, en **SHOWSCAN** se utiliza la norma ***Dolby SR***, lo que permite seis canales de audio separados con un espectro de frecuencias audibles más ancho que el de los sistemas tradicionales. Ello contribuye a generar una atmósfera envolvente. Imagínate lo sobrecogedor que resulta escuchar, como si estuvieras en un puerto, el estruendo de un superpetrolero entrando en un canal de compuertas.



La cámara Showscan CP-65 filma 2,5 veces más rápido que una convencional.

El Simulador Dinámico de Movimiento (DMS)

Si a todo lo anterior añadimos unas butacas que, de forma sincronizada con lo que sucede en la pantalla, son activadas hidráulicamente mediante unos motores controlados por ordenador, la sensación de hiperrealismo es tan impresionante que te resulta difícil convencerte de que sólo estás viendo y no viajando por una montaña rusa. Y todo ello es posible gracias a la utilización simultánea del **SHOWSCAN** y del **DMS** o Simulador

Showscan y Televisión de Alta Definición

SHOWSCAN es el único sistema cinematográfico que permite una transferencia directa a **Televisión de Alta Definición (HDTV)**, con igual o mayor calidad que si se realizara en vídeo. De hecho, los principales fabricantes de sistemas **HDTV** han utilizado las posibilidades de **SHOWSCAN** para demostrar sus tecnologías en alta definición. Esta compatibilidad se basa en la equivalencia entre los 60 campos por segundo de la norma **HDTV** y las 60 i.p.s. antes comentadas con las que se proyecta **SHOWSCAN.** Además, en la actualidad, este medio es el más preciso y barato para producir películas en alta definición. Incluso laboratorios de investigación americanos han elegido este proceso para probar los sistemas de **TV de Muy Alta Definición (VHDTV).**
Por todas estas razones, la combinación de **SHOWSCAN** y del **DMS** hace albergar al cine esperanzas de revolución para convertirse en lo que siempre fue, unos minutos de ilusión para traspasar la realidad y adentrarse en un mundo de fantasía.

Dinámico de Movimiento, concepto patentado por la casa **Intamin A.G.** De esta manera, sentados a bordo del **DMS**, como en una especie de sillón mágico, no sólo verás las películas, sino que las vivirás. Perderás la noción de que estás viendo una pantalla, ya que en realidad traspasarás sus límites y entrarás en el mundo que te ofrece..., te moverás dentro de él. Podrás virar con el trineo olímpico, sentir en tu estómago la estremecedora bajada por una carretera helada y tensarás tus músculos cuando desciendas por las vertiginosas caídas al vacío de una atracción Ninja.

El sonido en Showscan crea una atmósfera envolvente gracias a seis canales de audio

Disponibles en configuraciones de 10 a 120 butacas, los **DMS** pueden instalarse en cines convencionales reconvertidos; ocupan un espacio reducido (un simulador de 45 asientos necesita una extensión de 225 m^2). Han sido probados de 1986 a 1988, año en que empezaron a comercializarse, y tras numerosas pruebas, los ingenieros encargados de su funcionamiento han encontrado la "dosis" justa de movimiento preciso para provocar esa sensación de realidad, sin producir en el espectador la sensación de náuseas y desorientación.

Además, un sistema interactivo controlado por ordenador se encarga de ofrecer al proyeccionista en todo momento información sobre la funcionalidad del sistema, a fin de evitar cualquier tipo de anomalías, y le permite, por otro lado, desactivar la utilización de una fila de butacas vacía y seleccionar automáticamente la atracción a proyectar. Estas suelen durar tres minutos aproximadamente y se exhiben, por lo general, para grupos de dos personas por sesión.

GREGORY A. BOTANES



Actualmente se da una proliferación de locales adaptados para el visionado de cortometrajes científicos, como los planetarios y cineramas.



Los proyectores del nuevo sistema emiten de dos a tres veces más luz para generar una correcta saturación cromática.

ENCICLOPEDIAS CD-GALLERY DE NEC

Siete eruditos en disco

La multinacional japonesa Nec ha lanzado al mercado la enciclopedia CD-Gallery, compuesta por siete títulos de software interactivo que incluyen miles de datos, imágenes y sonidos sobre los más diversos temas. El paquete ofertado añade, además, una unidad lectora de CD-ROM portátil, altavoces y auriculares e interface SCSI para PC y Macintosh.

Este enorme compendio de datos escritos, sonoros y visuales están soportados en discos ópticos con más de 600 Mb de capacidad, y para acceder a ellos se necesita un ***PC 286*** o superior equipado con ***MULTIMEDIA*** o un ordenador ***MACINTOSH***. A continuación analizamos estas enciclopedias, que pueden ser consultadas con sencillez.

Great Cities of the World

Se trata de una amplia base de datos de todo tipo referentes a grandes ciudades del mundo como Londres, París, Nueva York, Moscú o Bombay. Su menú incluye una parte cultural que ofrece información histórica, turística, sobre fiestas típicas o literatura, además de numerosos datos sobre hoteles cuyos nombres están localizados en un mapa de la ciudad. Al cliquear cualquiera de ellos con el ratón, obtendremos datos sobre su categoría y precio, su dirección y el número de teléfono. Lo mismo ocurre con los restaurantes, que se encuentran clasificados gastronómicamente y van acompañados por una música en consonancia.

Existe también una guía de entretenimiento de cada ciudad, así como un listado de tiendas, museos, monumentos y fotografías de los lugares más típicos de cada ciudad y medios de transporte con sus mapas de itinerarios. Los deportes y lugares donde se pueden practicar también están presentes, así como una agenda que nos facilitará diversos datos útiles, como prefijos telefónicos, clima, moneda, consulados...



La guía de ocio te llevará a lo más típico de cada ciudad.

National Geographic Mammals

Es una enciclopedia multimedia de mamíferos clasificados de la A a la Z que, además de incluir un glosario de términos zoológicos y un juego, ofrece información sobre cualquier animal de esa familia, su peso, medidas, zona geográfica donde habita, fotografía y, en algunos casos, una pequeña película sonora y en color



A pesar de su tamaño, la unidad lectora de CDR-37 portátil posee una velocidad de transferencia de 150 Kb/seg.

así como de colocar las fichas donde se quiera.

del ejemplar elegido. En todo momento se puede avanzar, retroceder o volver al menú principal, y los datos pueden sacarse por impresora.

El juego que incluye comienza con la presentación de una zoóloga que nos ayudará a descubrir, por ejemplo, la identidad de un animal que parece una roca visto desde un avión.

Battle Chess

El juego del ajedrez tampoco podía faltar en el **CD-GALLERY**, pero en este caso los personajes casi tienen vida propia gracias a las posibilidades ***MULTIMEDIA***. La partida se desenvuelve en un ambiente medieval, con unos peones armados hasta los dientes que juegan sucio a la hora de matar, una torre que se convierte en un monstruo, y unos caballeros que no dudarán en dar la vida por su reyes. Todo ello está acompañado del sonido real de la lucha con un fondo musical. Hay nueve niveles y existe la posibilidad de fijar el tiempo, acceder a una función de ayuda,

The TIME Magazine Almanac

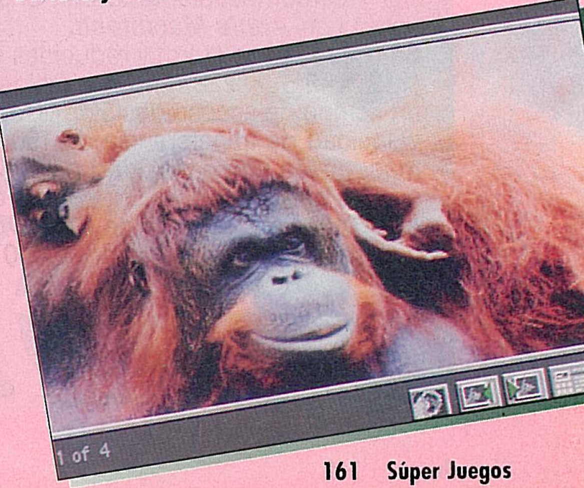
Comprende todos los números de la prestigiosa revista correspondientes a 1989, así como una selección de los mejores artículos publicados desde la fundación de la revista hasta 1988, acompañados en ocasiones de material gráfico. El volumen se completa con un calendario cuajado de datos de interés referentes a Estados Unidos y al resto del mundo, con encuestas sobre diversos temas, personajes populares y estadísticas. La búsqueda se puede realizar tanto por temas como por palabras. Esta hemeroteca ***MULTIMEDIA*** incluye también el NEWSQUEST, especie de trivial sobre hechos y datos publicados por la revista TIME.

The Software Toolworks World Atlas

Contiene una enorme cantidad de datos geográficos, demográficos y económicos de cada país del mundo muy bien documentados a través de



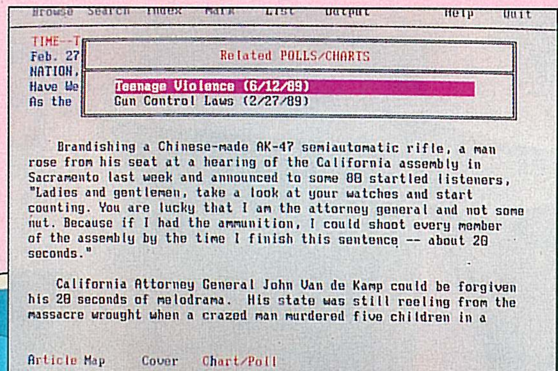
La enciclopedia sobre mamíferos ofrece, además de información sobre cada animal, su fotografía y, en algunos casos, incluso una pequeña película sonora y en color.



Juega y aprende

EDUCACION

235 gráficos en color, numerosos documentos sonoros y más de 4.000 mapas estáticos, incluidos los del fondo de los océanos, y divididos en diferentes categorías: geografía, demografía, salud, educación, organizaciones internacionales, economía, agricultura, viajes, climas, comunicaciones y delincuencia. Ofrece una detallada documentación sobre las 300 capitales y ciudades más representativas de cada país cuyos datos pueden ser comparados estadísticamente y buscados de forma alfabética.



Una seleccjón de los mejores artículos de la revista Time desde su nacimiento hasta 1989, además de numerosos datos de interés, conforman este interesante disco.

El atlas mundial ofrece una detallada documentación sobre las 300 capitales y ciudades más representativas de cada país.

The New Grolier Electronic Enciclopedia

Comprende en un solo disco 21 volúmenes de la prestigiosa enciclopedia, acompañados de mapas, gráficos y documentos sonoros a los que se accede fácilmente gracias a su sencillo sistema de búsqueda.

The Time Table of History: Science and Innovación

Ofrece información sobre hechos históricos relacionados con la ciencia y la tecnología, documentados con más de 1.000 gráficos ***MULTIMEDIA*** con sonido. A cualquier dato se puede acceder tanto por época como por temática, y destaca, junto a los acontecimientos más importantes, anotaciones en la parte derecha.

ALONSO DE VIANA-CARDENAS

Pequeño pero veloz

Junto a la Enciclopedia **CD-GALLERY,** la compañía **NEC** incluye en su oferta una unidad lectora de ***CD-ROM*** portátil muy fiable de acceso rápido. Se trata del ***CDR-37,*** que, junto a sus respectivas tarjetas, también suministradas, cumple con el estándar ***MULTIMEDIA PC*** y es compatible tanto con el sistema ***IBM*** como con ***Apple Macintosh.***
Su escaso peso (1 kg) y reducidas dimensiones (142 × 48,5 × 228 mm) no impiden que tenga un tiempo de acceso de 450 milisegundos y una velocidad de transferencia de 150 Kb/seg. Además, posee una capacidad para almacenar discos de hasta 680 Mb. El paquete enciclopédico ***CD-GALLERY,*** el lector de ***CD-ROM*** y los accesorios se pueden adquirir por 99.000 pesetas.



El CDR-37 es compatible tanto con PC como con Apple Macintosh.



NOMBRE Y APELLIDOS: ______________________

____

DIRECCION: ______________________

C.P.: ______ TELEFONO: ______________

POBLACION: ______________________

PROVINCIA ______________ EDAD: ______

CATEGORIA: ______________________

Recorta y envía este cupón a:
EDICIONES MENSUALES,S.A.
REVISTA SUPER JUEGOS
C/ O´Donnell,12-4ª, Planta
28009 MADRID
Indicando en una esquina
del sobre concurso
TERMINATOR 2



TU MUNDO

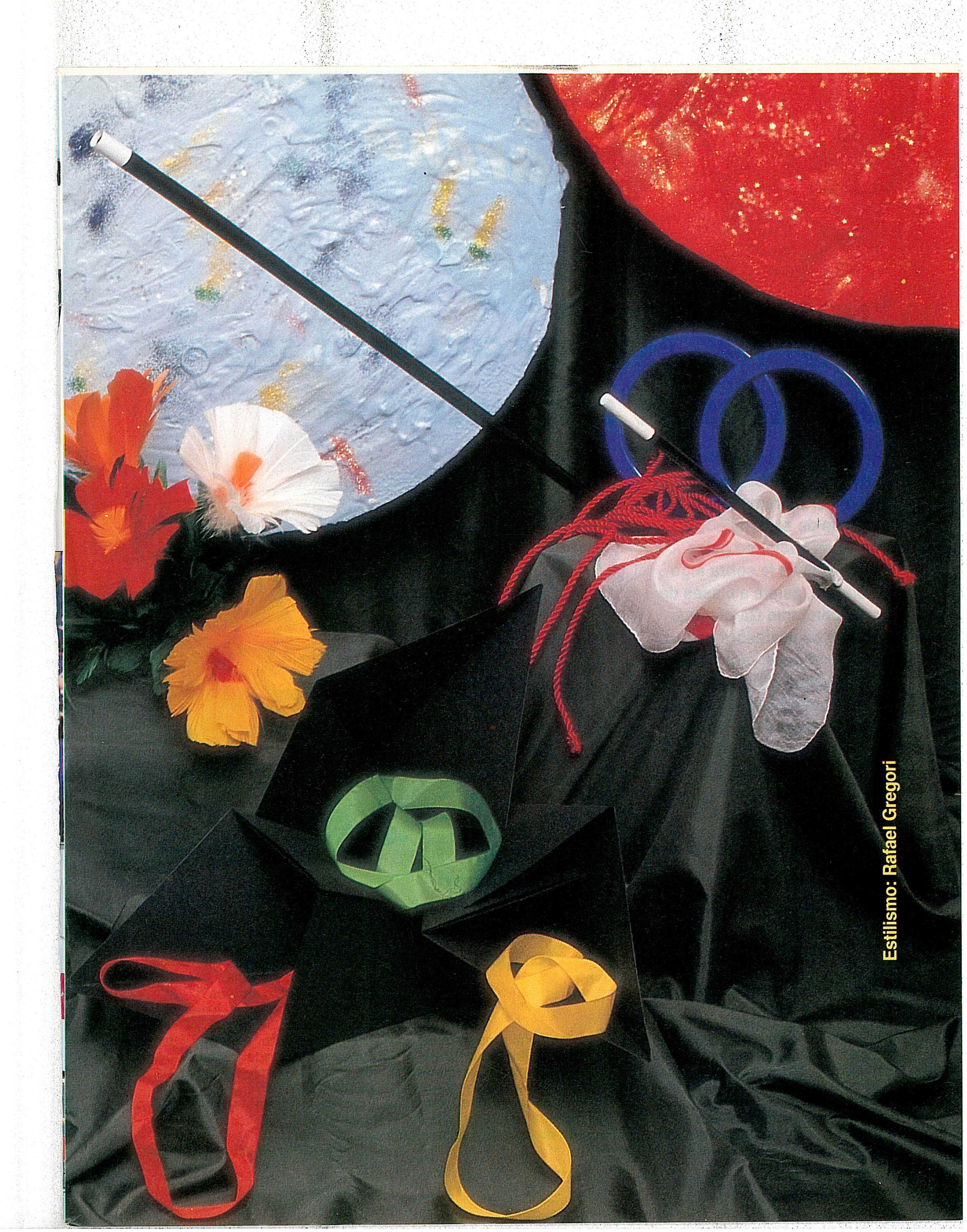
LA MAGIA DE LA NAVIDAD

A todos nos gustaría ser un poco magos. Y la Navidad es un buen momento para intentarlo. Algunos, incluso, pueden llegar a ser unos maestros de la magia blanca y, a través de un simple entretenimiento, llegar a convertirse en unos profesionales del tema. Para empezar a practicar, te presentamos aquí unos cuantos objetos imprescindibles para bordear los ocultos senderos de un arte milenario.

Precios y direcciones:

Baraja de abanicos: 1.250 ptas.; reloj de moliné: 975 ptas.; flores de aparición en la mano: 1.700 ptas. (10 aunidades); ramos de cinco plumas: 4.200 ptas.; aros de seda viajeros: 2.850 ptas.; abanico de la gitana: 1.500 ptas.; pañuelo de carta grande: 3.800 ptas.; caja de cerillas con chapa atravesada: 595 ptas.; cuerda tricolor normal: 975 ptas.; bastón de aparición: 3.000 ptas.

Magia estudio. C/ San Mateo, 17. Madrid. Tlf: 448 10 83.



Estilismo: Rafael Gregori

Dale marcha

"NOSOTROS SOMOS EL MUNDO", PRIMER LP CON LETICIA SABATER

Los niños no son inocentes

Se pasa el día trabajando en televisión, es modelo y estudia arte dramático, pero los fines de semana descansa haciendo galas. Como todavía le sobra algo de tiempo, asiste a clases de canto con Lidia García, que también es profesora de Luz Casal, y si tiene vacaciones, viaja a Estados Unidos, donde aprende la técnica de la ópera. Pero a Leticia Sabater todavía le sobra tiempo para grabar discos, como "Nosotros somos el mundo", su primer Lp.

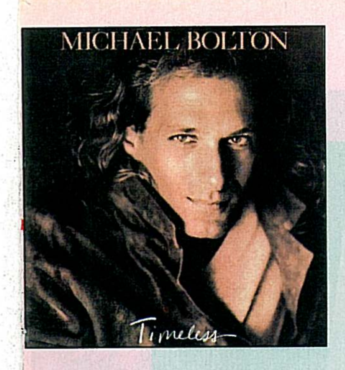


¿Y cuándo tienes un hueco para las amistades?
No recuerdo la última vez que tomé una copa con los amigos, porque no tengo tiempo. Soy consciente de que estoy sacrificando las amistades por mi trabajo y preparación personal, pero no puedo evitarlo, es cuestión de carácter y ambición.
¿Este elepé significa que te vas a dedicar a la música?
No por completo, pero entraba en mis planes meterme en ese mundo también. Es un disco cuyos derechos han sido cedidos a la UNICEF, y las letras de las canciones son de la Década Prodigiosa, Alex de la Nuez y algunas mías como *Leti Rap.*
¿Cómo son los niños en realidad?
Lo único que los diferencia de las personas mayores es su naturalidad, por lo demás se comportan exactamente igual, incluso hay que tener cuidado con algunos que tienen las manos demasiado largas.

Algunos niños tienen las manos demasiado largas

¿El mundo de los niños es tu meta en TV?
He aprendido mucho con ellos, pero lo que me gustaría en realidad es presentar un magazine con entrevistas interesantes y actuaciones de calidad. Si lo consiguiera me dedicaría a ello en cuerpo y alma.
¿Cuáles son tus amores?
El trabajo, no beber, no fumar, comer sólo vegetales, la música, la danza, el arte dramático, e Italia y México, donde me gustaría triunfar, porque me encanta la gente de ambos sitios.
¿Soltera?
Sí, y además sin compromiso, no tengo tiempo.

ALONSO DE VIANA-CARDENAS



Canciones son amores

MICHAEL BOLTON es compositor de rompe y rasga, a lo que une una voz magnífica de tesitura de color pese a ser rubio, rubísimo. En cada uno de sus discos anteriores había sorprendido con versiones de temas conocidos, como *Sitting on the dock (on the bay)* o *When a man love a woman*. Ahora, se ha liado la manta a la cabeza y nos ofrece en **Timeless (The classics)** versiones de diez canciones inolvidables que van desde *White christmas* a *Since I fell for you*, pasando por una recreación de *Yesterday* que proporciona una nueva dimensión al tema de Lennon y McCartney.

Caliente, caliente

Dos discos han aparecido en el mercado correspondientes a la película "Cool world", la misma en la que aparece Kim Basinger rediseñada como dibujo animado, todo un goce para la vista. En uno de esos dos álbumes se recogen los temas compuestos por Mark Isham y en otro las canciones que se escuchan en el film, con autores y cantantes que incluyen a DAVID BOWIE, THE CULT y BRIAN ENO. No hay una línea definida en el álbum ante una serie de quince intérpretes tan distintos, pero los amantes de la más rabiosa música actual tienen una buena recopilación para su deleite.

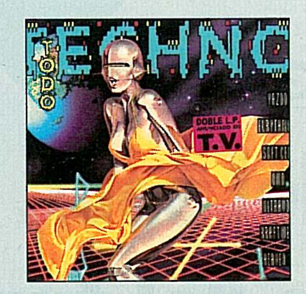


Sex o no sex

Ya hemos escuchado **Erotica**, lo último de MADONNA, un álbum doble que incluye algunas de sus recientes fotos más atrevidas y catorce canciones que no se incluyen dentro del mejor repertorio de la cantante de ascendencia italiana si no fuera por la producción excelente de Andre Betts y, muy especialmente, de Shep Pettibone. La reina del marketing actual ha hecho un disco para continuar en la cresta de la ola y que lo bailemos, pero suena más a discoteca que a calidad. Sus temas, sobre todo *Erotica* y *Fever,* son una prolongación de una campaña bien orquestada que incluye libro y fotos. Si el escándalo llega al poder, MADONNA será la reina.

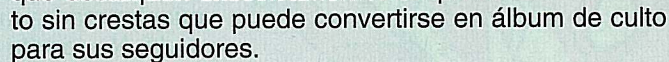
Con nombre propio

PRINCE, ese duendecillo nervioso y equívoco que parece surgido de una adaptación futurista de un cuento de hadas, sorprende casi siempre con sus acciones. No solamente se ha convertido en dueño y acreedor de una de las multinacionales discográficas más importantes, sino que, disco a disco, muestra una calidad insospechada y da pie a que pensemos que su techo queda lejano todavía. **Prince and the new power generation** no es ni peor ni mejor que los anteriores. Simplemente es distinto y rebosa calidad, aunque nuevamente nos deleita y cumple con un doble álbum. También conlleva el escándalo, con letras que pueden resultar ofensivas, y combina ritmo y baladas que, como *Damn U*, muestran un talento brillante.



Aires metálicos

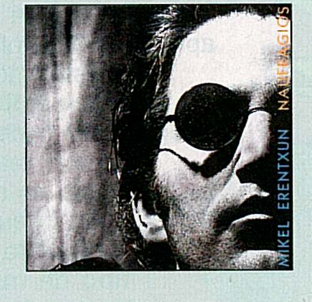
Las Navidades traen recopilaciones, recuerdos y, de forma casi unánime, discos dobles. **Todo Techno** recoge 24 canciones de otros tantos intérpretes que ofrecen el mejor abanico de composiciones de este estilo a lo largo de más de una década. Entre los veteranos figura LIMAHL con el tema central de "La historia interminable", y continúa con O.M.D. y su versión de *Enola Gay,* para encontrarnos con EURYTHMICS, ULTRAVOX, MEN AT WORK, CULTURE CLUB, THE STRANGLERS y otros de evidente interés. Algunos temas, se advierte, no están vinculados al fenómeno *techno* de forma estricta, pero se incluyen por afinidad. En suma, grabación indispensable para los seguidores de este estilo y necesaria para quienes nos preocupamos de la música en general.



Deprisa, deprisa



Viejos rockeros que nunca mueren e intérpretes que, sin ser absolutamente mayoritarios, tienen seguidores fieles a capa y espada. Ese es el caso de ROSENDO, que regresa con once nuevos temas agrupados en **La tortuga**. El resultado final es cualitativamente interesante, sin temas estrellas que destaquen excesivamente. Un producto sin crestas que puede convertirse en álbum de culto para sus seguidores.



Uno solo

MIKEL ERENTXUN es el cincuenta por ciento de DUNCAN DHU, dúo vasco cuya penetración internacional coincidió con sus primeros pinitos en solitario y su descenso de popularidad de fronteras para dentro. Desde Deusto, con sabor a música sencilla capaz de llegar a todos los oídos, la personalidad que demuestra MIKEL en **Naufragios**, su primer trabajo en solitario, no tiene nada que ver con su música en pareja. Hace gala de un estilo distinto que evoca una inspiración particular que se guarda para sí. Algunos de sus temas podrían ser compartidos, pero la generalidad le distingue de su obra anterior. Bienvenido.

GRETA Y LOS GARBO

Idólatras del soul, adoradores del funky

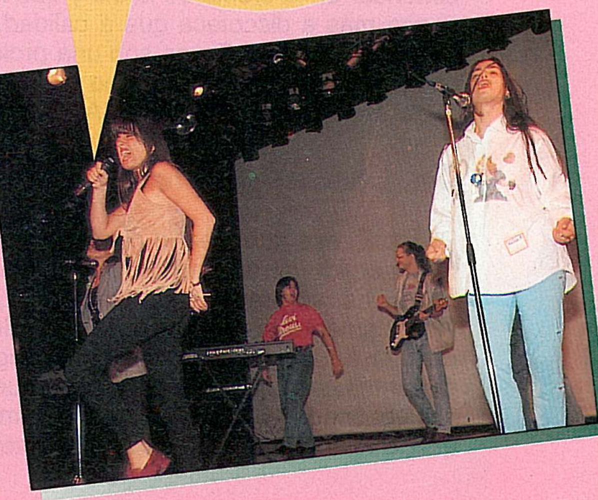
Ella, Greta, ya cantaba en inglés cuando tan sólo contaba siete años y no era consciente del significado de las letras que interpretaba. Sara y Belén, sus hermanas, también están enamoradas de las voces y ritmos negros con los que llenan el escenario mediante una liturgia muy especial. Por último, Nacho, no por ser el único componente masculino del grupo, se siente, en absoluto, una minoría.

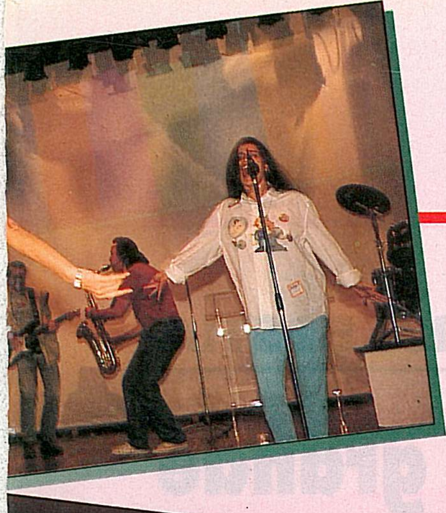
¿Por qué GRETA Y LOS GARBO?
Greta Garbo siempre fue una institución en casa. De hecho, hace unos años, cuando murio la actriz, le regalamos a nuestra madre un libro sobre su vida. No resulta extraño que cuando creamos el grupo pensáramos que era un nombre apropiado. Era algo en lo que todos estuvimos de acuerdo.

¿Hace falta tener el alma negra para hacer soul?
Lo que realmente hace falta es sentir de verdad lo que estás interpretando. Es éste un tipo de música que no se puede hacer si no se vive realmente, si no te metes de lleno en la canción.

Greta, ¿lo tuyo viene de hace tiempo?
Llevo dedicándome a esto desde que tenía cinco o seis años. Mi primer disco lo grabé cuando tenía nueve

A los nueve años, el primer disco; ahora, su casa está llena de maquetas







y el segundo a los catorce. Las maquetas que tenemos en casa se pueden contar por cientos.

¿Lo pasáis tan bien como parece haciendo directo?

Todo está perfectamente estudiado y preparado. Pocas veces dejamos espacio a la improvisación, pero, al mismo tiempo, tampoco se puede perder la naturalidad si queremos transmitir la fuerza de la música que hacemos al público que ha venido a vernos. Hay que tener muy claro lo que estás haciendo y por qué lo estas haciendo, la seguridad es fundamental.

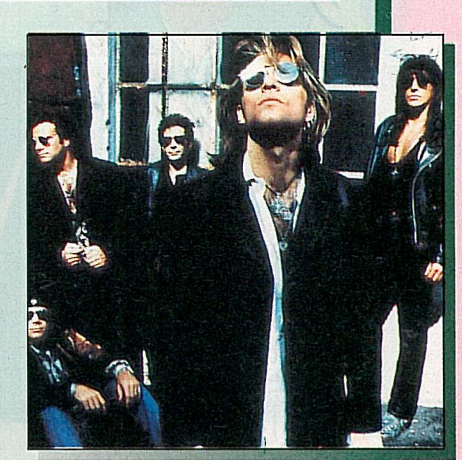
¿Y los fans?

Hay cartas, piropos, autógrafos, flores, y, por suerte, nada grosero ni obsceno.

ALONSO DE VIANA-CARDENAS

KEEP THE FAITH (BON JOVI)

Afortunado regreso



Hace poco más de un año, casi nadie daba un duro por la continuidad de BON JOVI. Su líder, Jon Bon Jovi, es un joven con pocos años y mucho talento que voló alto, en un principio con su grupo, y después con su primer trabajo en solitario. Gracias a la banda sonora de **Young guns II** (Intrépidos forajidos), y más concretamente, con la canción *Blaze of glory*, consiguió el Globo de Oro y fue candidato al Oscar. Mientras, otro de los componentes de la banda, Richie Sambora, inició con éxito sus primeros pinitos en solitario.

Cada uno tiraba por caminos diferentes después de más de siete años de trabajo en común. Afortunadamente para la música, tras dos años de interrupción, los componentes de BON JOVI han vuelto a unir sus fuerzas. Sólo así fue posible uno de los mejores discos del año, **Keep the faith**, donde la inspiración de Jon es más lúcida y la guitarra de Richie adquiere tonalidades tan íntimas como brillantes.



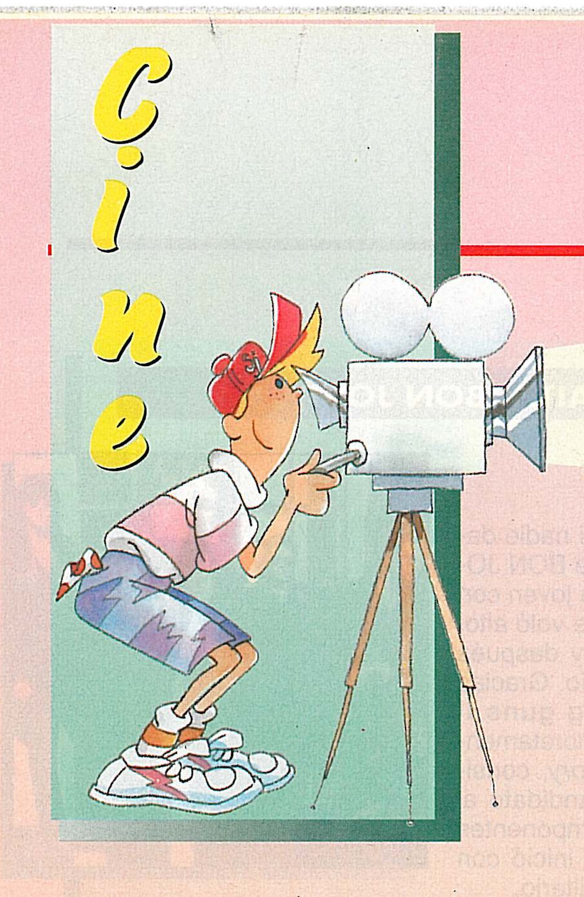
Temas como *Dry country*, surgido tras un viaje en moto por Tejas, pueden quedar como ejemplo de lo que es capaz de hacer un grupo pop que tiene algo que decir y no se queda en la instrascendencia de buscar solamente un buen tema comercial que suba en las listas.

JUAN P. DE CASTRO

HIT PARADE

1	LO MAS DISCO 92	VARIOS
2	Tubular bells V.2	Mike Oldfield
3	Abba gold	Abba
4	Bandas sonoras originales	Varios
5	Más noches de blanco satén	Varios
6	Love de luxe	Sade
7	Gigantes	Varios
8	Jon secada	J. Secada
9	B.S.O. 1492	Vangelis
10	Tourism	Roxette

Datos facilitados por El Corte Inglés



LA BELLA Y LA BESTIA

El último grande de Disney

Desde que hace cinco años Walt Disney decidió volver a sus fuentes, abandonó un cine juvenil de rendimientos irregulares en favor de sus producciones de siempre, películas para toda la familia basadas en grandes historias convertidas en animación. Otro cambio importante fue la decisión de rodar un film cada año y no cada dos, como era costumbre de la casa.

La primera piedra de esta nueva etapa fue ***La Sirenita***, que ganó los *oscars* a la mejor banda sonora y a la mejor canción. Un año después, repetía honores con ***La Bella y la Bestia***, film que encaja como un guante entre las grandes producciones Disney generadas a lo largo de la historia, tanto por la magia e impacto de sus imágenes como por el encanto de sus personajes y los adelantos técnicos.

La historia procede de la mitología griega, y su primera versión escrita se debe a Giovan Straparlo (1950). Tras pasar por diversos autores, Jean Cocteau la llevó al cine por vez primera. Muchos relatos fantásticos más actuales, como King Kong, están basados en su espíritu.

Ahora nos encontramos en una aldea francesa durante el siglo XVIII. El padre de Belle, un inventor, descubre por casualidad el castillo de una bestia monstruosa y cae prisionero. La joven decide ocupar su lugar y, con la ayuda de una tetera, un candelabro y un reloj de repisa, consigue llegar al corazón de su enemigo. Mientras, Gastón, pretendiente de Belle, organiza a la muchedumbre para llevar a cabo el rescate.

Belle, como don Quijote, es una gran aficionada a los libros de aventuras.

Para la realización de ***La Bella y la Bestia*** se necesitaron tres años y medio, la aportación de 600 animadores, artistas y técnicos, un millón de dibujos y 226.000 celdillas pintadas. La música, con opción clara a convertirse en clásica del cine, es original de Alan Menken, el mismo autor que nos obsequió con ***La Sirenita***.

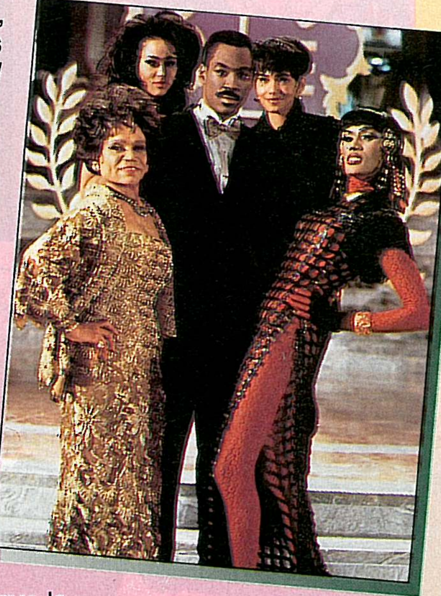
Para perder la cabeza

Meryl Streep, **Bruce Willis** y **Goldie Hawn** se han reunido para trabajar a las órdenes de **Roger Zemeckis** *–¿Quién engañó a Roger Rabbit?–* en una historia llena de efectos especiales con cabezas giratorias, que ha culminado en la comedia de humor negro ***La muerte os sienta bien***.

Las dos mujeres rivalizan en el mármol frío de Beverly Hills y, tras compartir secretos y amores, se enzarzan en una guerra abierta y sin cuartel. Para la estrella de Hollywood que ve declinar su fama y su belleza es detestable que su ex amiga, una editora, se encuentre cada vez más guapa. Por si fuera poco, el marido de ésta y ex novio de la primera es un médico especializado en planchar arrugas.

El tiro por la culata

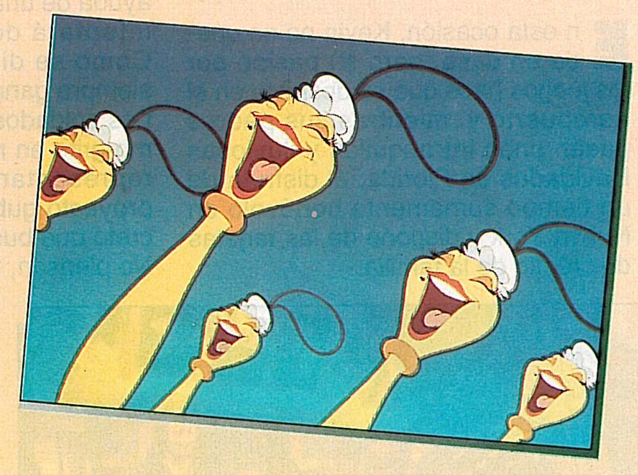
Tras haber sido *El príncipe de Zamunda*, **Eddie Murphy** se nos ha convertido en ***El príncipe de las mujeres***, una comedia de corte romántico en la que pone a prueba su capacidad para hacer muecas y refrendar en la pantalla su carácter como el actor cómico de color más importante del momento.



Esta vez encarna a Marcus, un don Juan atractivo que se burla de las mujeres hasta que encuentra a una que le paga con su misma moneda. El desdén se basa en que la muchacha antepone su carrera al amor. La moraleja del film es que si un hombre juega con los sentimientos de los demás, más tarde o más temprano, esto recaerá en él como un boomerang.

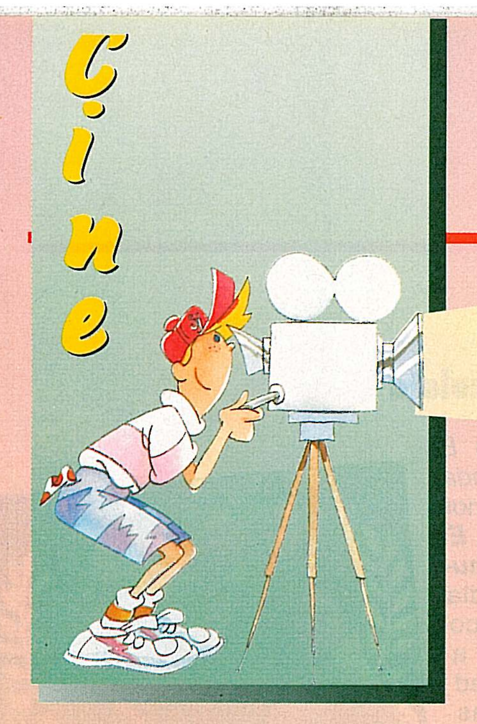


La tetera ayuda a Belle a descubrir el corazón y los sentimientos humanos de La Bestia.



En cuanto a las aportaciones técnicas, destaca el uso de imágenes generadas por ordenador; así se han conseguido secuencias de magnífico tono, como el baile tridimensional con la música que da título al film, o movimientos de cámara inusuales en películas de animación mientras los personajes hechos a mano bailan o se enamoran. Los espectadores se sorprenderán, de igual modo, al ver al candelabro con tenedores bailando un can–can.

P. DE FRUTOS



DE "SOLO EN CASA II" A "SOLDADO UNIVERSAL"

Perdidos en la inmensidad

Muchas historias cinematográficas hablan de lo difícil que es encontrarse a sí mismo, algo que resulta mucho más complicado si eres un soldado que carece de sentimientos, emociones y de memoria. Claro que si esos problemas tiene Jean-Claude van Damme, no le anda a la zaga Macaulay Culkin, a quien sus padres han vuelto a olvidar de nuevo. Ahora no está en casa, sino entre la muchedumbre y los rascacielos neoyorquinos.

Kevin encuentra una amiga y colaboradora en "Solo en casa II".

En esta ocasión, Kevin no se queda en casa, pero su pasión por los juegos hace que se despiste en el aeropuerto y, mientras sus padres pasan unas intranquilas y lluviosas Navidades en Florida, él disfruta de un tiempo sumamente benévolo en Nueva York y dispone de las tarjetas de crédito de la familia.

En su deambular por La Gran Manzana se encuentra con los dos ladrones de la primera parte, que están dispuestos a saquear una tienda de juguetes, y el joven héroe, con ayuda de una entrañable vagabunda, intentará desbaratar sus planes. Como se dice en el film, "un niño siempre gana a dos ladrones".

Los soldados universales son el último grito en máquinas de combate, y representan la culminación de un proyecto gubernamental de alto secreto que busca el guerrero perfecto. No piensan, no tienen recuerdos, sólo combaten.

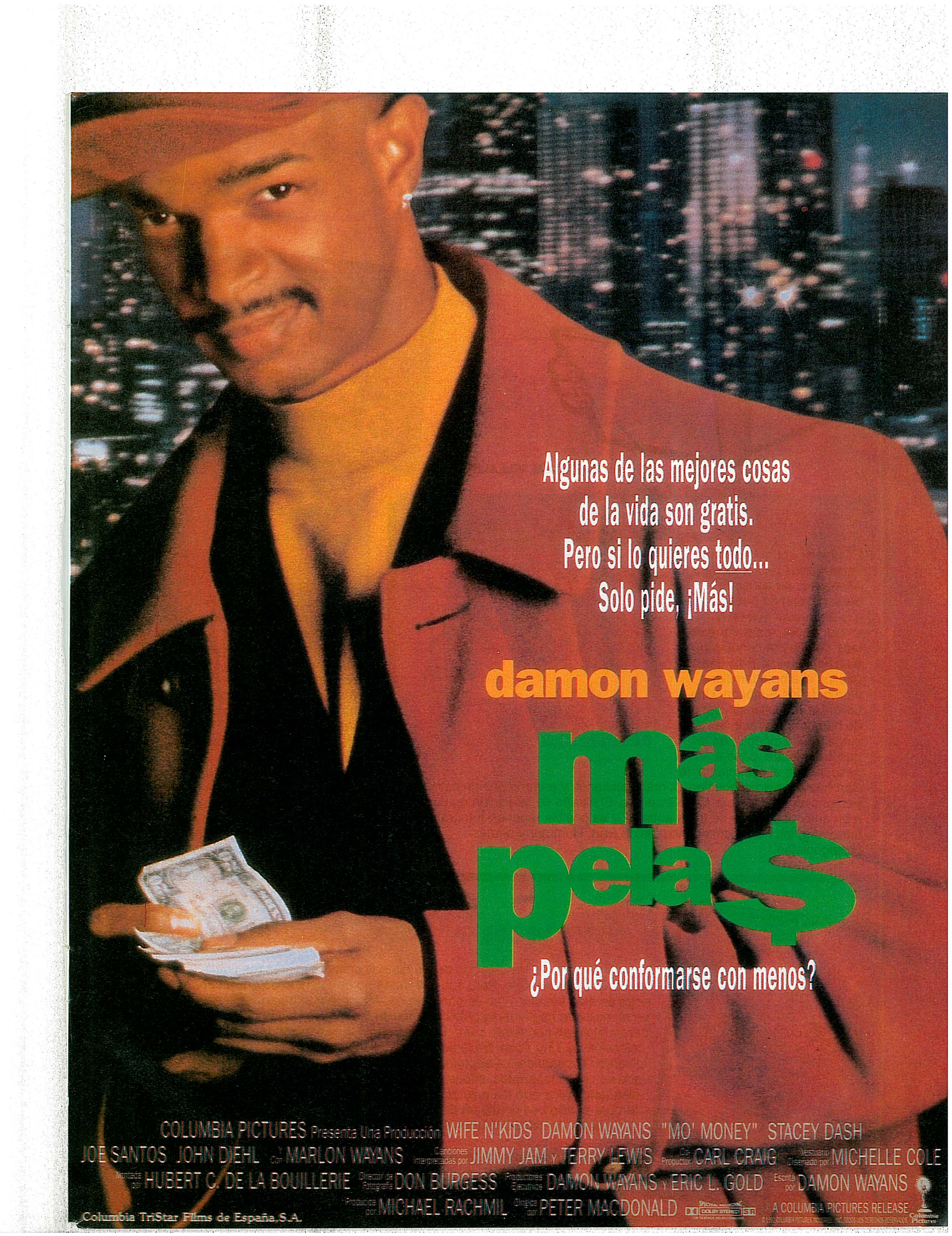
Cuando se produce un incidente con una reportera de televisión, uno de esos humanos sin sentimientos la coge, impulsado por un resto de humanidad.

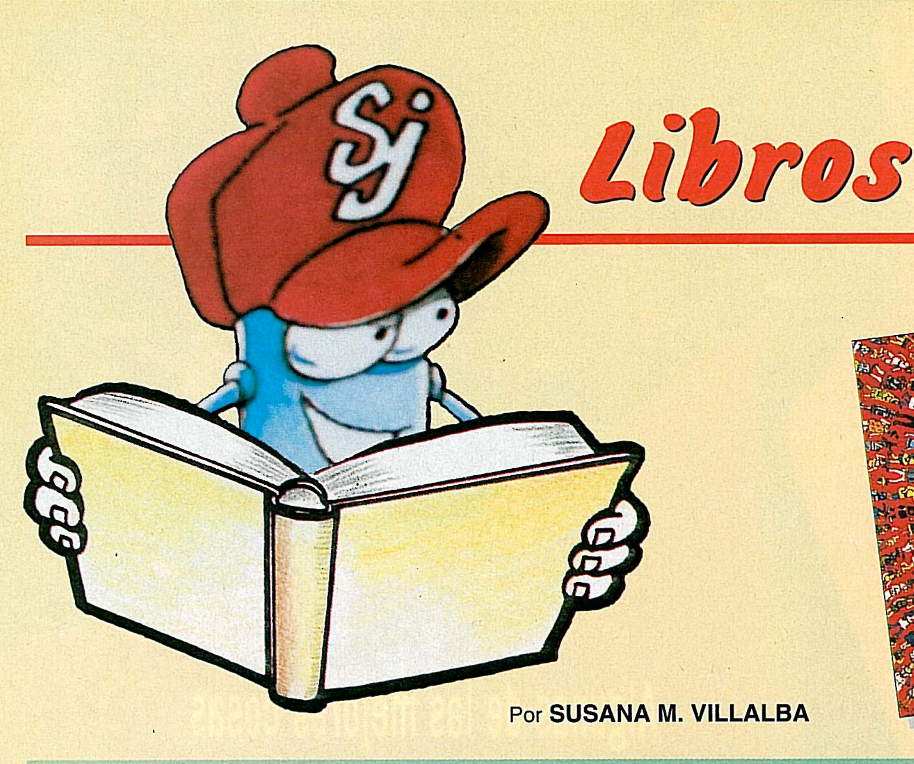
Perdido en Nueva York, pero vigilado por dos viejos "amigos".

Escapa con ella a través del desierto y se genera la aventura. El cazador es **Dolph Lungrend**, experto karateca y rival de Rocky en la cuarta entrega de aquella serie. La presa no es otro que **Jean-Claude van Dame**, ex campeón mundial de artes marciales. Ambos representan los máximos exponentes de la generación que ha tomado el relevo de **Stallone** y **Schwarzenegger**. Al igual que ellos, también lucha ahora por papeles más dramáticos donde no sólo haya de lucir sus músculos.



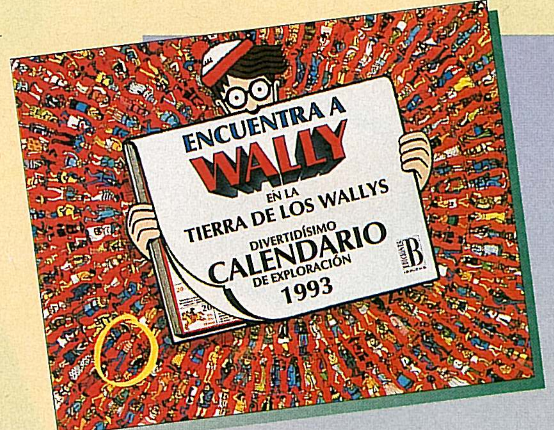
La acción está garantizada en "Soldado Universal".


Algunas de las mejores cosas
de la vida son gratis.
Pero si lo quieres todo...
Solo pide, ¡Más!
damon wayans
más
pela$
¿Por qué conformarse con menos?
COLUMBIA PICTURES Presenta Una Producción WIFE N'KIDS DAMON WAYANS "MO' MONEY" STACEY DASH
JOE SANTOS JOHN DIEHL y Con MARLON WAYANS Canciones interpretadas por JIMMY JAM y TERRY LEWIS Co Productor CARL CRAIG Vestuario Diseñado por MICHELLE COLE
Montada por HUBERT C. DE LA BOUILLERIE Director de Fotografía DON BURGESS Productores Ejecutivos DAMON WAYANS y ERIC L. GOLD Escrita por DAMON WAYANS
Producida por MICHAEL RACHMIL Dirigida por PETER MACDONALD
DOLBY STEREO SR
A COLUMBIA PICTURES RELEASE
Columbia Pictures
Columbia TriStar Films de España, S.A.

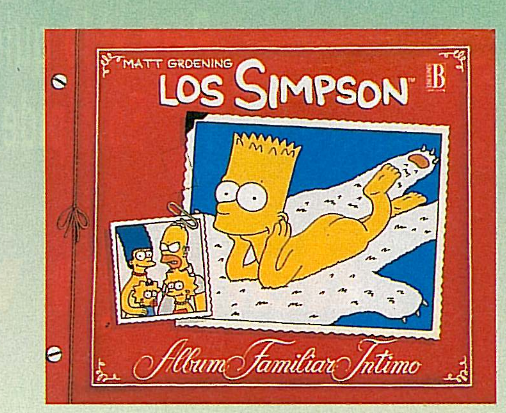


Libros

Por **SUSANA M. VILLALBA**



LA INTIMIDAD DE LOS SIMPSON

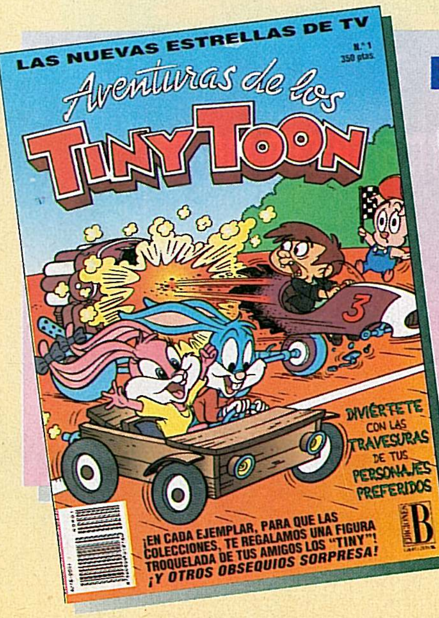


Es una de las familias más carismáticas de los dibujos animados. Su acusada personalidad ha hecho que sus andanzas gusten a todos. Ahora, y para que no falte detalle por conocer de su singular vida, Ediciones B publica el álbum familiar íntimo de los Simpson. Una deliciosa recopilación, llena de humor e ilustraciones plagadas de ingenio, en la que se muestra, paso a paso, desde el nacimiento de Bart hasta los acontecimientos más cotidianos y entrañables de estos personajes creados por Matt Groening. El diseño de la edición recuerda a un auténtico álbum de fotos antiguo, y es posible repasar, fotografía a fotografía, los más jocosos eventos de Bart, Hommer y demás protagonistas.

EN LA INSONDABLE TIERRA DE LOS WALLYS

Pasar las páginas del calendario puede ser un entretenimiento divertido si se hace contando con la compañía de Wally. El chico de la gorrita y las gafas, que tan astutamente se esconde en los más inverosímiles lugares, se ha metido en la tierra de los Wallys.

Día tras día, durante todo el año, este personaje te acompañará en un viaje fantástico de exploración a través de unos dibujos, listos para ser desplegados en la pared y que harán de cada mes un entretenimiento seguro.



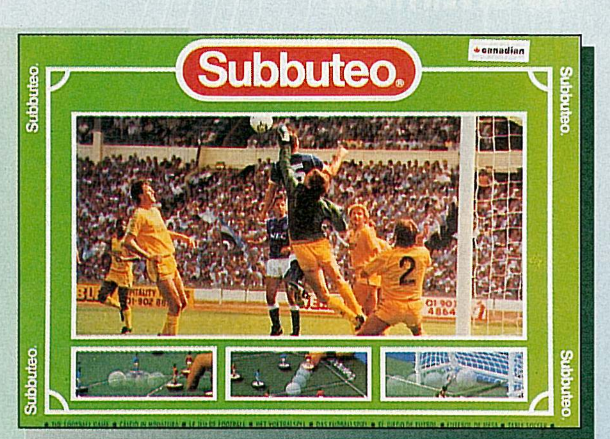
EL MUNDO DE LOS TINY TOON

Forman ya parte de los clásicos de los dibujos animados, creados por la Warner Bros hace años. Pero sus aventuras no han dejado de entretener a lo largo de este tiempo. Y no es para menos. Ahora, por si fuera poco, aparecen en el mercado tres nuevas publicaciones en las que se puede disfrutar de personajes tan populares como Buster Bunny, Pio-Pi, Hamton y toda la colección de Tiny Toon. En la primera de ellas, leeremos sus andanzas por diversos escenarios. La segunda está dedicada a los pasatiempos, entre los que se hallan laberintos, sopas de letras y crucigramas, especialmente diseñados para que los más pequeños de la casa puedan colorearlos. La tercera entrega es un álbum de cromos para completar paso a paso las peripecias de estos protagonistas de un mundo de sueños.


MACAULAY CULKIN
JOE PESCI
DANIEL STERN
NUNCA PUDE IMAGINAR QUE PERDERSE EN NUEVA YORK FUESE TAN DIVERTIDO.
The New York Newspaper
¡LOS CACOS SE ESCAPAN!
DE JOHN HUGHES UN FILM DE CHRIS COLUMBUS
SOLO en CASa 2
PERDIDO EN NUEVA YORK
TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTA UNA PRODUCCION JOHN HUGHES UN FILM DE CHRIS COLUMBUS
MACAULAY CULKIN JOE PESCI DANIEL STERN JOHN HEARD "HOME ALONE 2" TIM CURRY BRENDA FRICKER
Y CATHERINE O'HARA MUSICA DE JOHN WILLIAMS MONTADOR DEL FILM RAJA GOSNELL DISEÑO DE PRODUCCION SANDY VENEZIANO DIRECTOR DE FOTOGRAFIA JULIO MACAT
PRODUCTORES EJECUTIVOS MARK RADCLIFFE DUNCAN HENDERSON RICHARD VANE ESCRITA Y PRODUCIDA POR JOHN HUGHES DIRIGIDA POR CHRIS COLUMBUS
HUGHES
BANDA SONORA ORIGINAL DISPONIBLE EN FOX RECORDS DISTRIBUIDA POR BMG ARIOLA
SOLO EN CASA DISPONIBLE EN VENTA DIRECTA EN FOX VIDEO
DOLBY STEREO
COLOR POR DELUXE ®
©1992 TWENTIETH CENTURY FOX
20th CENTURY FOX

Sobre la mesa

Al rico fútbol



Es ya todo un clásico de los juegos infantiles de mesa. Pero un clásico renovado que sigue haciendo las delicias de los más pequeños aficionados al deporte rey. **El SUBBUTEO** es uno de los entretenimientos que más entusiasmo ha levantado, con la característica de poder renovar los equipos participantes y elegir una auténtica liga a gusto del consumidor. Es posible optar entre selecciones nacionales e internacionales y formar un once a medida. Así, podemos encontrar desde el griego Panathinaikos, al holandés PSV Eindoven, pasando por el Tottenham o, dentro de nuestras fronteras, desde el Sabadell hasta las formaciones de Primera División.

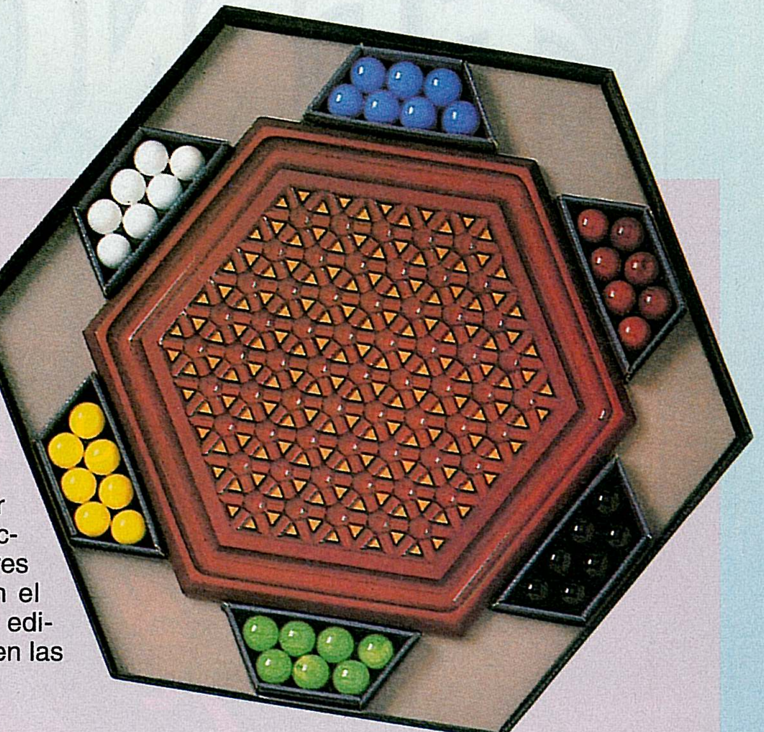
Y para que no falte detalle, se ofrece la posibilidad de recrear un campo de fútbol con todos sus elementos: porterías, gradas, saques de banda, focos con luz, marcador, banderines, vallas y hasta una torre de TV. La emoción del balompié al completo, que se puede adquirir en las tiendas de Canadian, entre otros puntos de venta.



Un camión de cine

Es casi como uno de verdad, pero con la particularidad de que puedes montar tu propio espectáculo al más puro estilo Hollywood, y emular a los más famosos y arriesgados dobles de acción. Este camión de Micromachine se puede convertir en una pista de *looping* por la que se deslizarán a toda velocidad los coches que pilotan los conductores más temerarios.

Además, y para que el espacio no sea un problema, la rampa se pliega completamente hasta convertirse en un camión casi normal, pero que encierra muchas sorpresas y momentos inolvidables en el cuarto de los juguetes.



Un juego de excepción

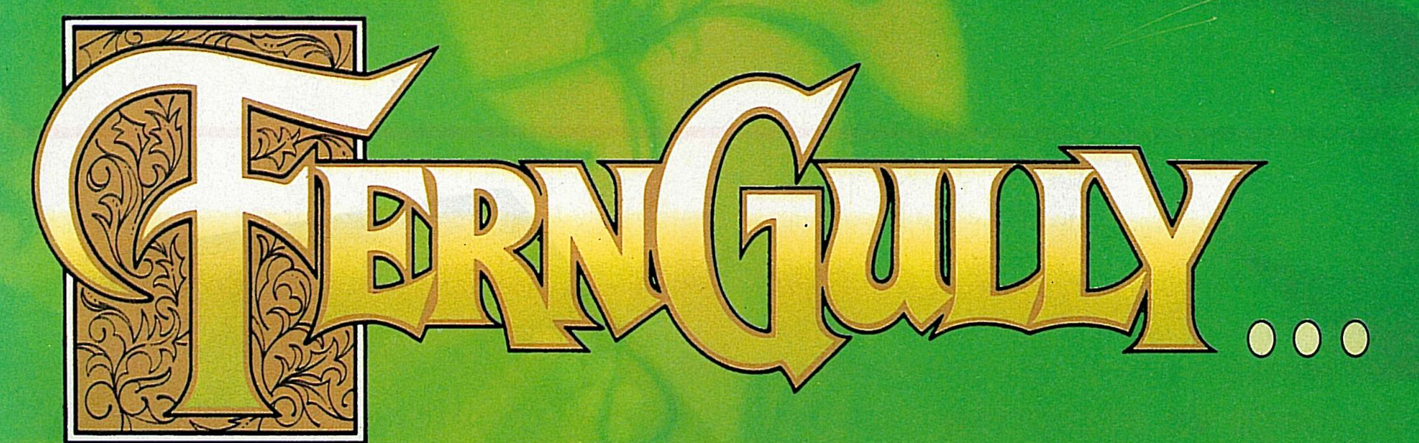
Es el entretenimiento de mesa que más premios internacionales ha obtenido a lo largo de la historia del juguete. **ABALONE** es su nombre y consiste en expulsar seis bolas del color contrario fuera del tablero. Fundamentalmente, es cuestión de ser un buen estratega y poner a prueba la inteligencia del contrario. Por sus características, es posible disfrutar de él en cualquier lugar. Además, presenta una gama de accesorios, como bolas de cristal de colores distintos, para jugar a tres bandas en el color preferido. Se completa con una edición de bolsillo, ideal para no aburrirse en las largas horas de un viaje.

Los guerreros mágicos



Se llama **DUNGEONS AND DRAGONS** (Mazmorras y dragones) y es un juego de rol en el que pueden participar dos o más jugadores a partir de once años que se convertirán, con un poco de astucia, en poderosos guerreros, astutos magos y maravillosos elfos en busca de un tesoro largamente custodiado.
El principal enemigo es una bestia terrorífica a la que hay que enfrentarse, contando con una espada mágica que resplandece, mientras las abrasadoras llamas de las fauces del dragón arremeten contra todo aquel que se exponga a su ira. El juego se gana o se pierde en equipo y existen varias opciones, además de vencer al adversario principal, como escapar de las oscuras mazmorras o expulsar de la ciudad a un malvado mago, y es posible arriesgarse al triunfo final en siete niveles distintos, que confieren a este entretenimiento unas características muy particulares de diversión. Entre los distintos puntos de venta, se puede encontrar en las tiendas de Canadian.

AHORA EN VIDEO

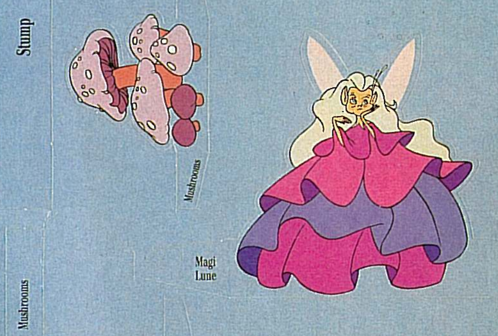


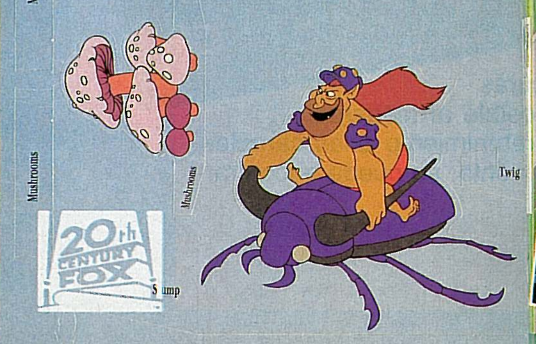
FREE FOREST ADVENTURE SET WITH PURCHASE OF FERNGULLY THE LAST RAINFOREST™

Batty Koda

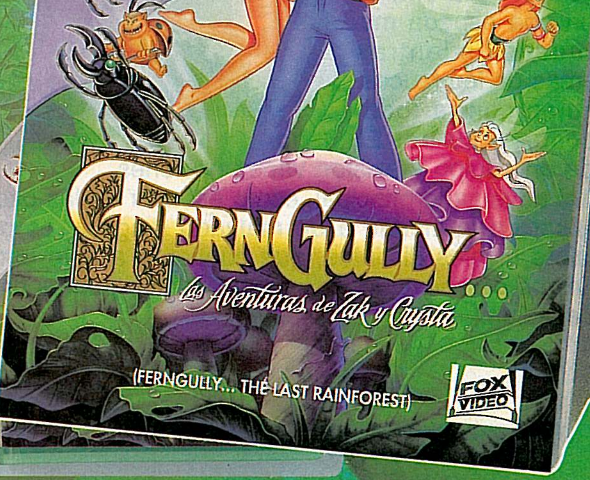
Zak

Bark





¡AHORA CON CADA VIDEO-CASSETTE GRATIS!
Un juego de Recortables
Un Póster y...
Un fantástico Holograma.
EDICIÓN LIMITADA
P.V.P. RECOMENDADO 2.995 PTS.

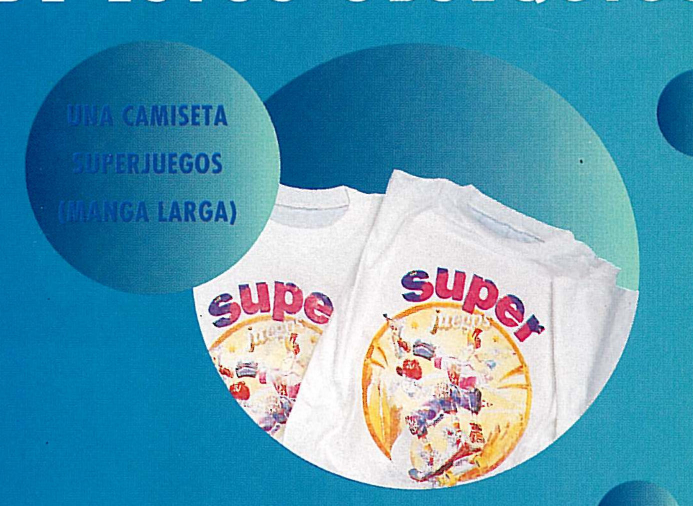






SUSCRIBETE

A SUPER JUEGOS Y HAZTE CON UNO DE ESTOS OBSEQUIOS.



CLUB super juegos

LA TARJETA DEL CLUB

SUMERGETE

EN LA REVISTA MAS SUPER DE VIDEOJUEGOS
Y RECIBELA EN TU CASA.

ACUERDATE DE RELLENAR EL CUPON DE LA SOLAPA


VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON DE JUEGOS.
MOGOLLON DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
¡ EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS !
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
DESDE 8.600 +IVA
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45